FANTACIENCIA

ENCICLOPEDIA DE LA FANTASIA CIENCIA Y FUTURO

Los viajes espacio-temporales (1)

Contiene un Poster coleccionable

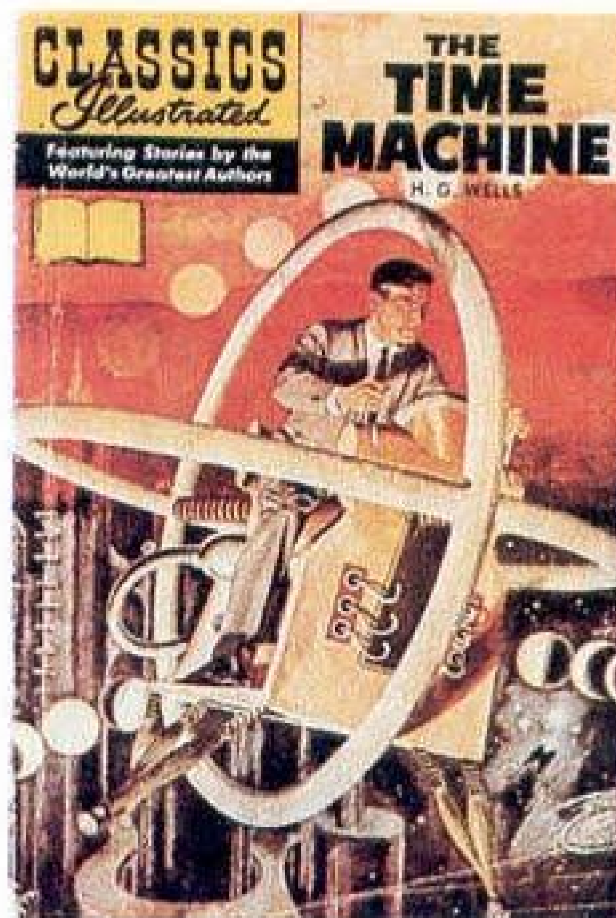
6

y un SUPER POSTER GIGANTE ilustrado por: Franco Storchi

EGC EDICIONES

110 ptas.

Derecha: Una de las tantas cubiertas para "La máquina del tiempo", en la colección "Classics Ilustrated".



Abajo: Otra publicación (inglesa) de la época pionera y venturosa de la ciencia-ficción: "Scoops". Se publicaron en total veinte numeros, entre febrero y junio de 1934.

Uno de los singulares momentos de la publicación norteamericana "Weird Tales", sin duda uno de los "pulpos" más antiguos del género de ciencia-ficción, que traía una proporción bastante importante de relatos de terror. Fue fundada en 1923, tres años antes del famoso "Amazing Stories", por lo general considerada la primera revista de ciencia-ficción. La primera serie de "Weird Tales" duró treinta y un años, hasta 1954 y totalizó 279 números. Se reimprimió en 1973, como cuatrimestral, pero duró solamente cuatro números, hasta el verano de 1974.

Es en este libro donde nace la idea de un ingenio científico con el cual se pueda dominar el viaje del tiempo. Y es desde este momento que la ciencia-ficción comienza a estar poblada de viajeros del tiempo, que se mueven en todos los sentidos. Se dirá que en el tiempo los sentidos son sólo dos, adelante y atrás. En cambio no es cierto, como lo veremos enseguida. Este tránsito es tan intenso que debe ser reordenado.

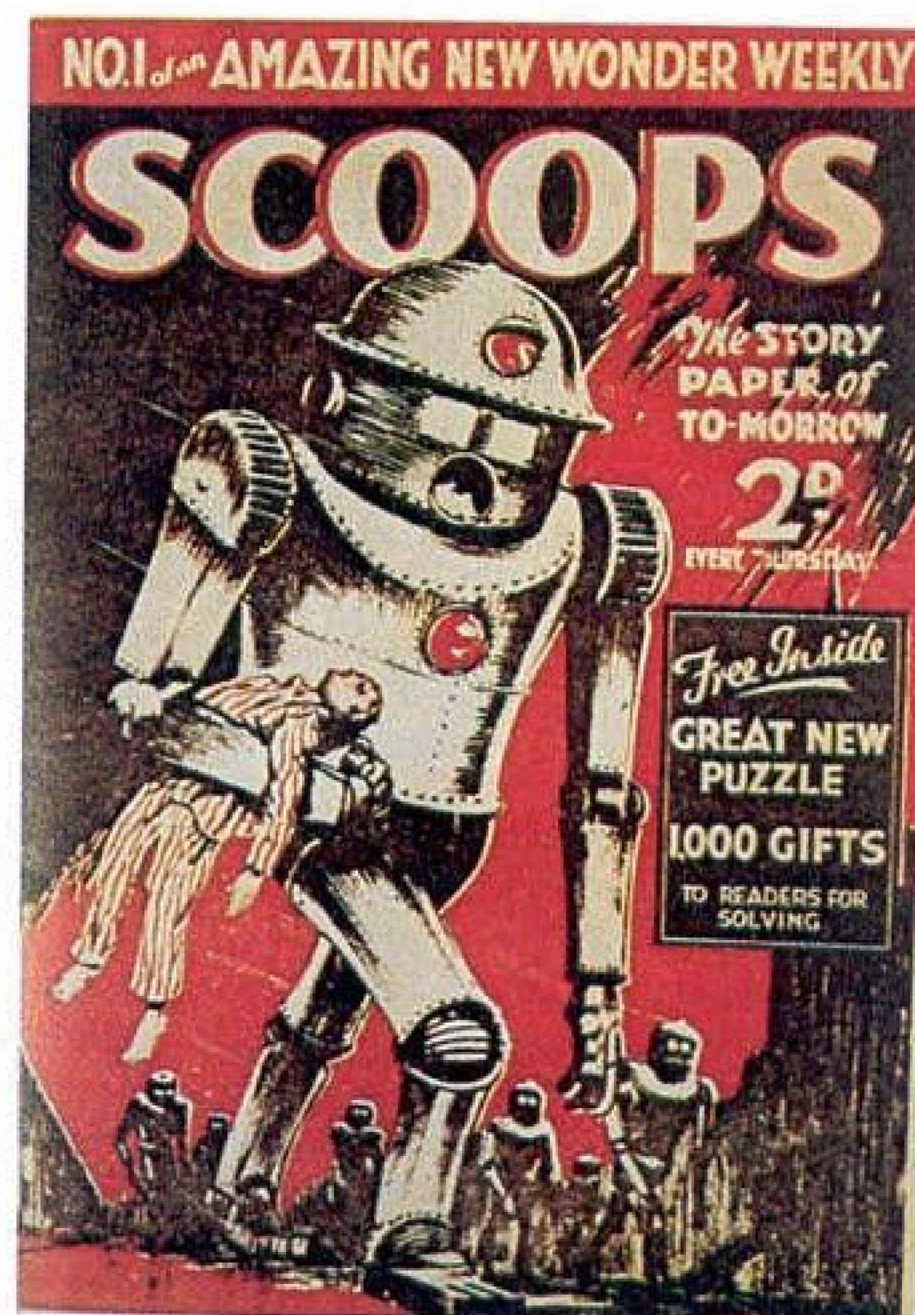
Comencemos por los viajes al pasado. Hay autores que están convencidos de la imposibilidad de un viaje al futuro que no existe todavía, por lo que el tiempo sólo se puede recorrer hacia atrás. Otros han escrito obras de viajes al pasado exclusivamente por preferencias personales o exigencias narrativas. Así, en 1904 los personajes de John Delaire en **Around a Distant Star**, a bordo de una astronave que viaja a dos mil veces la velocidad de la luz, después de un año de viaje, pueden observar a Cristo con un telescopio potentísimo (las limitaciones de Einstein no existían todavía). La idea fue desarrollada un año después por George A. England, en su **The Time Reflector**, en el cual, con un telescopio se puede observar la historia de la Tierra reflejada en planetas lejanos. En 1919, Murray Leinster transporta sin más en medio de los pieles rojas, en un tiempo anterior a la llegada de los blancos, la Metropolitan Tower en su libro **The Runaway Skyscraper**. En 1930, mientras Ray Palmes envía a su protagonista (que juguetea con extrañas máquinas descubiertas en Africa) 17.000 años atrás en su libro **The Time Ray of Jandra**, John Taine hace observar la prehistoria a través de una especie de "televisión del tiempo" para determinar la causa de la extinción de los dinosaurios, y los lectores se apasionan con las aventuras del protagonista de este singular telefilm, un tiranosauro que los científicos llaman Belshazzar.

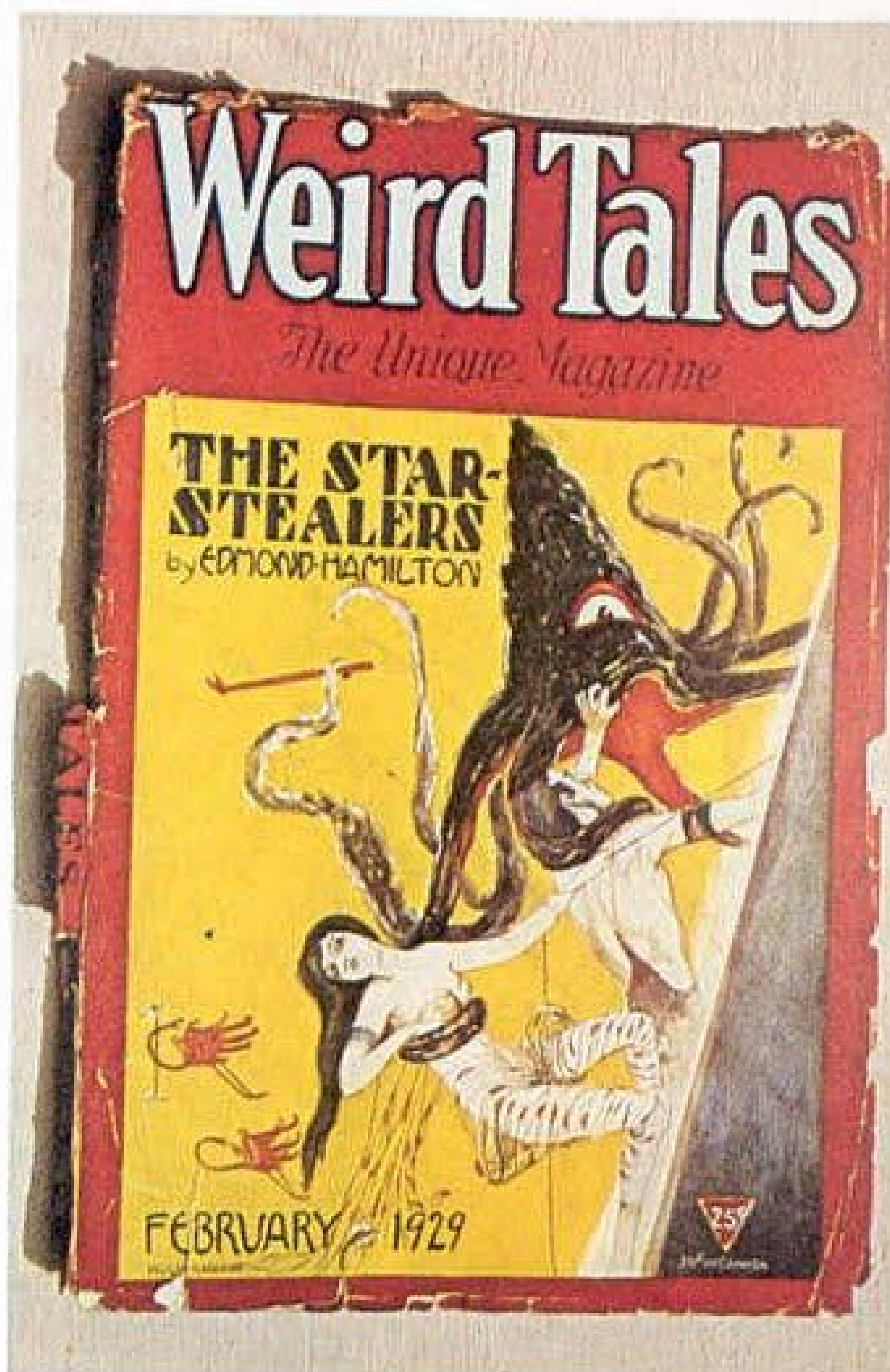
Extraterrestres a la caza de los dinosaurios

En 1932, gracias a la pluma de Jack Williamson vimos en **The Moon Era**, una Tierra asombrada que, a través de una deformación espacial, ve una Luna joven y habitada. En 1937, P. Schuyler Miller transporta un hombre, en su libro **The Sands of Time**, a 60 millones de años atrás, a tiempo para descubrir que en aquella era la Tierra es invadida por extraterrestres. El mismo tema lo tomará, en 1965, Clifford Simak en **Small Deer** para explicar la extinción de los dinosaurios debida a un operativo de caza intensiva de los extraterrestres. En años más recientes resulta bastante común el tema de los safaris a la prehistoria, como en 1956 **A Gun for Dinosaur**, de Sprague de Camp; en 1958 **Poor Little Warrior** de Brian Aldiss; en 1978 **Deathbeast** de David Gerrold; como entre los años treinta y cuarenta proliferaron entretenidas novelas de viajes en situaciones históricas precisas como a la Atenas de Pericles o a la Bagdad de Haroun El Rashid, escritas en particular por Kelvin Kent y por L. Sprague de Camp. Este último también escribe un manual, **Language for Time Travellers**, al cual un año después seguirá **Geography for Time Travellers**, de Willy Ley.

En 1965 aparece **The Man Who Came Early**, de Poul Anderson, donde se presenta una hipótesis en la cual un hombre de hoy, por bien que se encuentre, no puede sobrevivir en el pasado, por los conocimientos demasiado genéricos que tiene de él, retomando el tema de su relato de 1961, **My Object All Sublime**, en el cual nuestra época es una cárcel para los criminales del futuro.

Ahora invirtamos la marcha y partamos hacia el futuro. Bastante extrañamente el viaje al futuro tiene posibilidades de realización (por otra parte, todos nosotros nos encontramos viajando a baja velocidad hacia el futuro).





Las máquinas del tiempo

La máquina del tiempo es la moderna alfombra mágica que hace posible cualquier cosa. Para esto es suficiente que el viajero, que se encuentra en su interior o montado, apriete un botón y he aquí que el lector es proyectado, junto con el protagonista, al pasado más lejano o al futuro más remoto. Como por muchos otros conceptos de la moderna ciencia-ficción, también por esta practiquísima invención debemos dar las gracias al Gran Maestro en persona: H. G. Wells. La eternidad fue violada por primera vez en 1895, cuando se publicó un libro con un título muy apropiado: **The Time Machine** ("La máquina del tiempo"), y es así como empieza el primer viaje en el tiempo de la historia de la ciencia-ficción: "La primera de todas las Máquinas del Tiempo comenzó su carrera a las diez de esta mañana. Luego de haberle dado los últimos toques, ajustado todos los tornillos, agregué una gota de aceite en su cabina de cuarzo y me metí en ella... Con una mano en la palanca de mando y la otra en la del freno, algo más abajo la primera y casi inmediatamente después la segunda. La primera sensación que tuve fue la de tambalearme...".

Una descripción muy ruidosa, en fin, como la palanca de una vieja locomota que muy poco tiene en común con los modelos electrónicos de hoy que aprovechan los campos de fuerza. De todos modos, ninguno de los autores modernos ha llegado a superar las descripciones de Wells en la inmersión en el tiempo, "... la noche sucedía al día como el batido de un ala negra". Y los batidos de las alas eran "explosiones del sol en el cielo" que se continúan sin interrupción, creando así en el subgénero de la ciencia-ficción de los viajes en el tiempo una literatura muy orgánica, con sus postulados y sus divisiones reconocidas. Todo esto, naturalmente, en desprecio de la lógica según la cual el concepto del viaje en el tiempo es un verdadero absurdo.

La ciencia-ficción es un género en sí que penetra en el campo más amplio de la narrativa fantástica, parte ella misma de la novela moderna, al menos como se escribe en el mundo occidental. La narrativa puramente fantástica o fantasía, no hace el mínimo intento para ser realista o verídica, y apunta en cambio a la relación con el lector que le es favorable, porque dejó momentáneamente de lado todos sus motivos de incredulidad. Los lectores saben bien que estos gnomos, vampiros y otros seres "tan horribles que desafían toda descripción" simplemente no existen, en cambio se deleita con las historias llenas de ellos. Se crea así una dicotomía, y mientras el núcleo interno y más ortodoxo de la ciencia-ficción se aleja sólo un paso de la realidad con sus submarinos, sus naves volantes, sus cohetes y sus computadoras y los Grandes Inventos, los ribetes colaterales son a menudo indistinguibles del mundo puramente fantástico que le circunda.

He aquí los confines a través de los cuales vuela en la máquina del tiempo, pero esto no significa desvalorizarla, aunque sólo los neo-gernsbakianos están convencidos de que toda historia de ciencia-ficción debe estar unida a la ciencia, tanto que se acuñó la frase "Si no puedes patentarla, tampoco puedes escribir de ella". Imposibles o no, las máquinas del tiempo tienen una función vital en esta literatura, por cuanto sirven para transportarnos al futuro, de manera de poder examinar las maravillas científicas y la organización social para poder confrontarlas con las de nuestro tiempo. Este tipo de historias se diferencian mucho de aquellas simplemente ambientadas en el futuro, en un período habitado sólo por gente de aquella época. El viajero del tiempo, en efecto, es el lector contemporáneo que ve las utopías y las distopías del futuro con ojos contemporáneos.

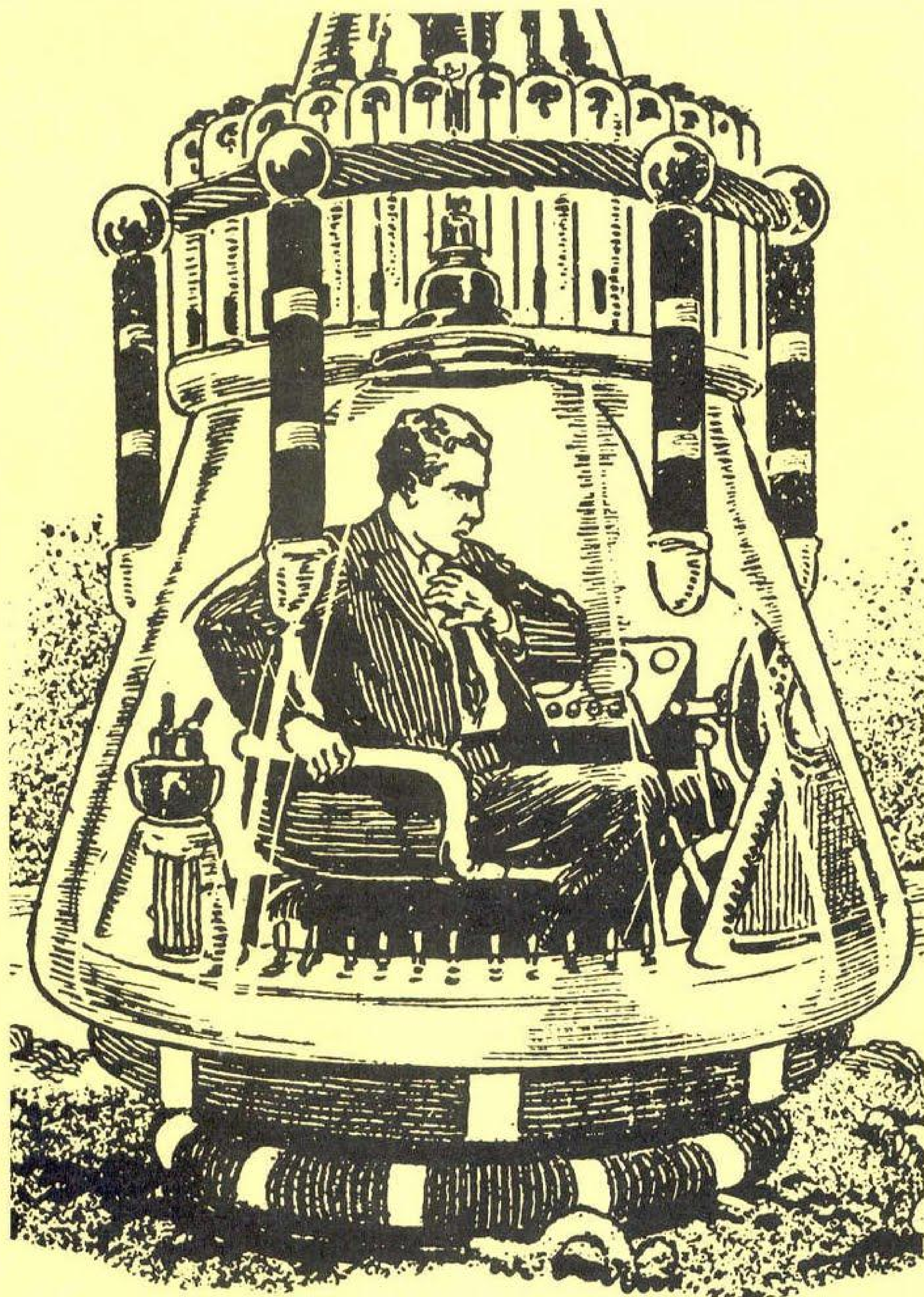
Los viajeros del tiempo. Viajar en el tiempo en cambio significa estar sometido a la tentación de alterar los hechos. El Viajero del Tiempo de Well, por ejemplo, no supo resistir a la tentación de reunirse con los Elloi en los confines del tiempo y de combatir contra los malvados Morlock. Desde entonces, legiones de viajeros del tiempo son derrotados en todas las épocas, y un verdadero y apropiado arsenal de armas se transporta delante y atrás en el tiempo, ya sea para encuentros defensivos como para encuentros ofensivos. Ya en 1938, Jack Williamson escribía una historia, **The Legion of Time**, en la que los sucesos del tiempo presente sirven para plasmar el futuro que ahora está por llegar. Un año después, L. Sprague de Camp exponía a su héroe a duras tareas para hacerle alterar el pasado para obtener un futuro mejor en la novela **Lest Darkness Fall**. (La "oscuridad" mencionada en el título es el Medievo que, según Campbell, nunca debería haberse producido.) Pero una vez considerados los factores de alteración del tiempo", nos damos cuenta de que hemos descubierto un territorio virgen, riquísimo en posibilidades.

Estos mundos alternados son una gran tentación para los escritores que tienden a identificarse con Dios, y es muy difícil resistirse a ellos. Por otra parte, oponer resistencia tampoco sería justo. Todos, alguna vez, nos hemos interrogado: "¿Qué sucedería si...?". ¿Qué sucedería si no nos encontrásemos en un cierto punto en un momento dado, de manera de quedar envueltos en un determinado incidente? O bien, ¿habríamos encontrado aquel trabajo si se hubiese verificado tal o cual situación? Es precisamente de sueños y de vigilias que está constituida toda la literatura. ¿Qué hubiese ocurrido si los estados del Sur hubiesen vencido en la Guerra de Secesión? Ahora viviríamos sin más en un mundo diferente, tal como lo ha descrito Ward Moore en su novela **Bring the Jubilee**. Este tipo de posibilidad genera la misma teoría de ciencia-ficción de los posibles mundos alternados que se suceden uno y otro al infinito, porque si todo suceso del pasado puede verificarse de diversas maneras y cada uno de estos mundos distintos difiere de los otros, entonces muy bien podría ser que exista un número infinito de mundos alternados, y éstos a su vez se entrelazarían repetidamente a medida que se verificasen otros acontecimientos al tipo postulado. Aquí los escritores de ciencia-ficción tienen tanto material para aprovisionarse hasta que quieran. Sin contar además que la posible influencia negativa de algunos mundos posibles requieran la rápida intervención de la Milicia del Tiempo o de otras policías del tiempo, que deben precipitarse a los puntos de tensión e impedir que los malvados alteren a tal punto el pasado que conviertan en problemático nuestra existencia en el presente.

Los mundos paralelos son una subcategoría de los mundos alternos. Esta es la teoría: si en el pasado se produjo una ramificación, existirá entonces en el presente un mundo paralelo muy similar al nuestro y al mismo tiempo muy diferente. Este mundo paralelo existe en nuestro mismo "tiempo", aunque se encuentre en un universo diferente, o en una dimensión diferente, o en cualquier otra diablura del género, cercanísima y sin embargo absolutamente inalcanzable. Al menos hasta que no se invente la máquina maravillosa. Al principio, ésta se emplea sólo como un espejo polarizado para observar lo nunca visto, aquello que sucede en las otras dimensiones, pero que al fin es obligada a abrir una puerta al otro mundo de manera que el héroe y la heroína puedan penetrarlo y recoger una buena cosecha de aventuras. Naturalmente, existe también la posibilidad opuesta, aquélla de que sean los malvados de la otra realidad los que penetran en nuestro mundo, para concentar una gran cantidad de adversidades. Ya en 1917, en su libro **Through the Dragon Glass** (el cual es evidentemente bastante más que una simple alusión a **Through the Looking Glass** de Carroll de 1872), A. Merrit hacía dar el gran salto a sus héroes para explorar el mundo que hay más allá. Aunque muy a menudo la aventura en estos mundos se manifiesta más ligada a la fantasía que a la ciencia-ficción, como sucede, por ejemplo, en el ciclo de Roger Zelazny, que comienza con **Nine Princes In Amber** o en el ciclo de los "multidireccionales" de Moorcock, compuesto de más de veinte novelas enlazadas una con otra. En realidad, lo que será del mundo paralelo depende exclusivamente del escritor. Brian Aldiss, por ejemplo, escribió la definitiva antinovela, que es también una novela de ciencia-ficción, con su obra **Report on Probability A**.

Una tercera categoría que se deriva del uso de la máquina del tiempo es el relato que tiene como base una paradoja del tiempo. "¿Qué sucedería si volviese atrás en el tiempo y...?"

Reescribir la historia. Justamente, en estas paradojas se encuentra la irresistible atracción de la historia enclavada en los viajes en el tiempo. Aquí, la lógica científica es echada al viento a cambio de todas aquellas cosas que han vuelto tan grande la ciencia-ficción. Atmósfera, color local, acción... y atracción intelectual. No obstante las historias patentables de Gernsback (y la insistencia de los soviéticos en dar lecciones de moral), la ciencia-ficción es fundamentalmente una literatura de evasión y continúa prosperando porque ofrece mayores posibilidades de evasión que los decadentes relatos policíacos



■ 1 - Una ilustración de principios de 1900 para "La máquina del tiempo" de H. G. Wells.

o los westerns a la usanza. En efecto, cuando se ha visto un cadáver misterioso o un jinete solitario encuadrado en la luz del atardecer, todo el resto es una repetición vacía. No es así en cambio en la ciencia-ficción, donde las limitaciones son sólo las del autor. Quien logra pensar a lo grande, llega también a escribir a lo grande, y hagamos un saludo ceremonial a A. E. van Vogt, cuya magnificencia de conceptos ha empequeñecido inexorablemente a todos aquellos escritores que vinieron después. ¿Qué otros, si no el autor de **Slan** y de **The World of Null-A** hubiesen podido escribir acerca del viajero del tiempo de **The Weapon Shops of Isher**, que oscila hacia delante y atrás en el tiempo, recogiendo siempre mayores cantidades de "energía temporal" hasta que al fin es proyectado en el lejano pasado... donde explota, creando aquel holocausto primigenio del cual nace el universo? ¡Nunca un héroe murió con tanto estrépito!

El impulso a reescribir la historia es muy poderoso y no podemos todos ser tan afortunados como los soviéticos, que la cambian en cada nueva edición de su enciclopedia, o como los chinos, que quitan las imágenes de las personas de las fotografías antes de reimprimirlas (George Orwell acuñó una nueva palabra para este procedimiento en su novela de ciencia-ficción **1984**: bispensamiento). Pero la verdad quiso, sin embargo, que estos sistemas no fueran inventados por los chino-soviéticos. La historia es más antigua. Para un bengalí el Agujero Negro de Calcuta es una historia de propaganda británica. Un texto escolar de Dublín acerca de la historia irlandesa insertado en un curso en Belfast provocaría una condena inmediata idéntica... Y viceversa. Y ahora, cuando tanta no-narrativa se revela ser narrativa, ¿quién puede poner en discusión la máquina del tiempo de los escritores de ciencia-ficción que nos da la posibilidad de echar otra ojeada y desde más cerca a las variantes de la historia?

Yo, en suma, prefiero la versión de la ciencia-ficción que no se avergüenza de declararse inventada. La verdad, en efecto, es siempre difícil de descubrir en todos los tiempos.

Incluso la teología se ha beneficiado bastante de la ciencia-ficción, sin que los teólogos hayan dado cuenta de ello y si bien ningún escritor de ciencia-ficción se ha interesado hasta ahora por encontrar a Mahoma de niño, un buen numero de ellos ha intentado dar una ojeada a Cristo. Sin embargo, habitualmente la teología es atacada en la ciencia-ficción y este tema fue afrontado con decisión por Michael Moorcock, según el cual no hay ningún Cristo hasta que no sea el propio viajero del tiempo quien se ofrezca voluntariamente para aquel papel.

Se podría decir muy bien que la ciencia-ficción tiene su propia teología. La teología aceptada en el pasado fue desplazada por el avance de la ciencia, desde el momento que no se había producido descubrimiento científico alguno que ofreciese sostén a las argumentaciones de los teólogos. La geología hizo tabla rasa de los conceptos según los cuales el infierno estaba colocado en el subsuelo, mientras que la astronomía reveló que encima de nosotros no hay paraíso alguno, de modo que ahora, quitadas del medio la filosofía y la mecánica, la religión se reduce a ser o nostálgica o bastante superficial mirada a la Verdad eterna. En efecto, los teólogos, que conocen sólo la historia, no están a la altura de competir con los descubrimientos o la teoría de la ciencia contemporánea, y la cosmología se aventura en aquellos territorios en que la teología nunca ha sabido moverse.

No es así, en cambio, para los escritores de ciencia-ficción. Desde los tiempos de la teoría de Einstein del espacio curvo finito pero ilimitado, para continuar con la teoría del big-bang y del estado constante, los escritores de ciencia-ficción han marchado al lado de los físicos y los cosmólogos. No hay ninguna teoría tan compleja como para que algún escritor terco no haya querido transformarla en historia. (Probemos contar la historia enclavada en los Agujeros Negros... ¡nos será suficiente para llenar un agujero negro entero!) La tecnología misma de la ciencia-ficción tiene siempre un final abierto y acepta todo, al mismo tiempo pone todo en discusión y refleja precisamente las mejores inclinaciones del hombre científico y social.

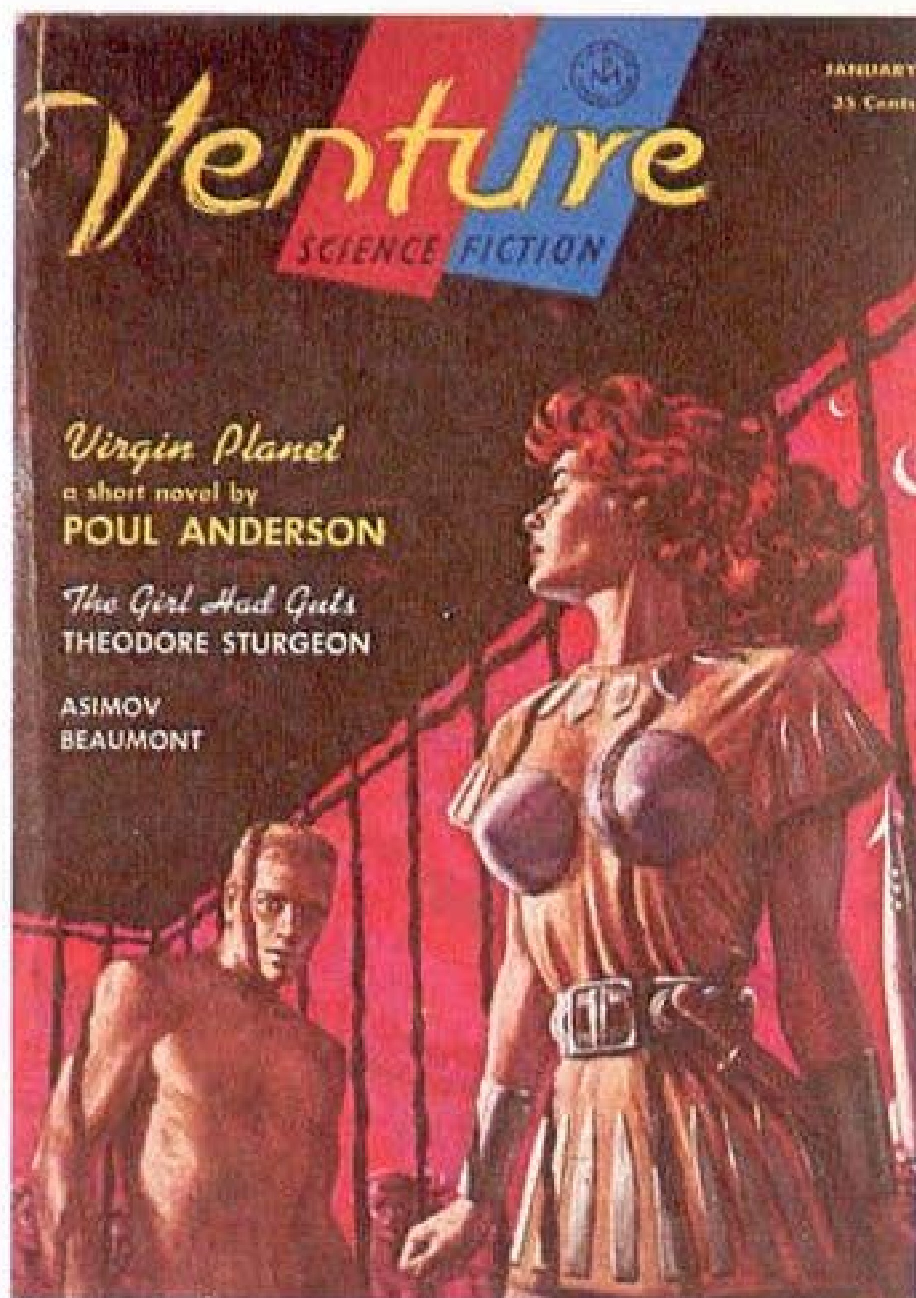
Con esto no queremos decir que el poder de lo irracional no sea fuerte entre los escritores y los lectores de ciencia-ficción. Aunque ahora que la fuerza de la religión tradicional ha disminuído, el deseo de la salvación instantánea continúa sobreviviendo como se puede fácilmente observar en la fuerza que ha tenido a lo largo de los años los cultos de la Salvación-mediante-platillos volantes, cultos que han alcanzado la cima del entusiasmo gracias al film **Encuentros cercanos en la tercera fase**. Nosotros, los de la ciencia-ficción, no somos del todo perfectos... Sólo que nos gusta creer que lo somos. **(h.h.)**



Abajo: Una cubierta de "Venture", una publicación norteamericana de ciencia-ficción, aparecida en enero de 1957. Fue publicada por una editorial colateral de la norteamericana "Mercury Press", siempre presente en el mercado de la ciencia-ficción. La primera serie, de 10 números, terminó en julio de 1958 y durante diez años la publicación fue prácticamente absorbida por su colega mayor "The Magazine of Fantasy and Science Fiction", editado por la Mercury Press. Con el mismo nombre fue reimpresa en 1969, con periodicidad cuatrimestral. Antes de terminar, en agosto de 1970, publicó 6 números.



Izquierda: Un cohete tradicional parte de un planeta desolado, en el cual los únicos signos de vida son la cúpula hermética y el solitario astronauta.



Por ejemplo, la hibernación. Un hombre congelado y medicado con las debidas precauciones debería despertarse siglos después y vivir en una época posterior a la suya. El ejemplo literario más lejano de este tipo de viaje en el tiempo debe de ser **Rip Van Winkle** (1819), de Washington Irving, la historia de un dormilón que se despierta después de décadas. En 1912, en **Darknes and Dawn** de George A. England, un hombre y una mujer se despiertan en una Tierra despoblada por una catástrofe, convirtiéndose en los nuevos Adán y Eva, y el protagonista de **Armageddon 2419 AD** (1928), de Philip F. Nowlan se despierta en una Norteamérica poblada por mongoles. El mejor relato que contiene este modo de viajar en el tiempo es de 1957: **The Door into Summer**, de Robert Heinlein, en el cual su protagonista es hibernado por la fuerza, mediante un servicio público criogénico, cosa que le sucede también, en 1973, al héroe del film **Sleeper** ("El dormilón") de Woody Allen.
Otro modo teóricamente realizable de viajar al futuro es más complejo y proviene de la teoría de la relatividad de Einstein. En palabras sencillas, un cuerpo que se mueve disminuye su tiempo hasta que, este último, llega a anularse cuando el cuerpo alcanza la velocidad de la luz. Una astronave que viajase a una velocidad próxima a la de la luz, viajaría durante siglos mientras que para su tripulación habrían pasado sólo meses.

Una televisión del tiempo para observar el futuro

Esta contracción temporal (llamada de Lorenz-Fitzgerald) se tomó de la novela de 1930 **The Fitzgerald Contraction**, de Miles Breuer, y de **Return to Tomorrow**, de L. Ron Hubbard. Esta última esboza la hipótesis de que los astronautas se convierten en una raza desarraigada, porque en cada viaje los planetas, incluida la Tierra, se transforman a su vez en mundos incomprensibles del futuro.
Naturalmente, en ciencia-ficción el viaje al futuro es en general más expeditivo. Si en 1924, Ralph M. Farley se contenta con una televisión del tiempo para escudriñar el futuro, en 1937 Nat Schachner presenta las aventuras de un antiguo ateniense, un norteamericano moderno y un oligarca del porvenir en su **Past Present and Future**, y dos años después, en **When The Future Dies**, manda al futuro a su héroe para buscar un arma que derrote a los extraterrestres que han invadido la Tierra, y descubre que los extraterrestres triunfaron y los humanos no existen más. En 1958, Robert Sheckley descubre que el Más Allá existe y su protagonista en **Time Killer** se reencarna en otro cuerpo después de su muerte. Estas visitas en el tiempo muchas veces cambian. Si del pasado llegan fantasmas (que para autores como Barr, Cartur y Van Gogt son viajeros del tiempo), es bastante lógico que de un futuro tecnológicamente más avanzado lleguen más visitantes.
En 1927, Edmond Hamilton, en **The Time Raider**, imagina que en el futuro se reclutan soldados de la historia, y el mismo tema lo retoma Van Gosgt en 1942 con **Recruiting Station**. Siempre en 1927, el héroe de Francis Flagg en **The Machine Man of Ardathia**, es visitado por un hombrecito que vive en un cilindro, en simbiosis con una máquina. Y en 1934, en **Twilight**, John W. Campbell (h.) permite encontrar a un automovilista con un crononauta que vio morir al hombre mientras el auto continuaba su marcha sin sentido. El hombre del futuro puede llegar también como turista. En **Vintage Season**, de C. L. Moore (1946) son comitivas que han venido a ver una catástrofe, para lo que alquilan la única casa que saben que quedará intacta, y nos consideran larvas del pasado, muertas ya hace siglos.

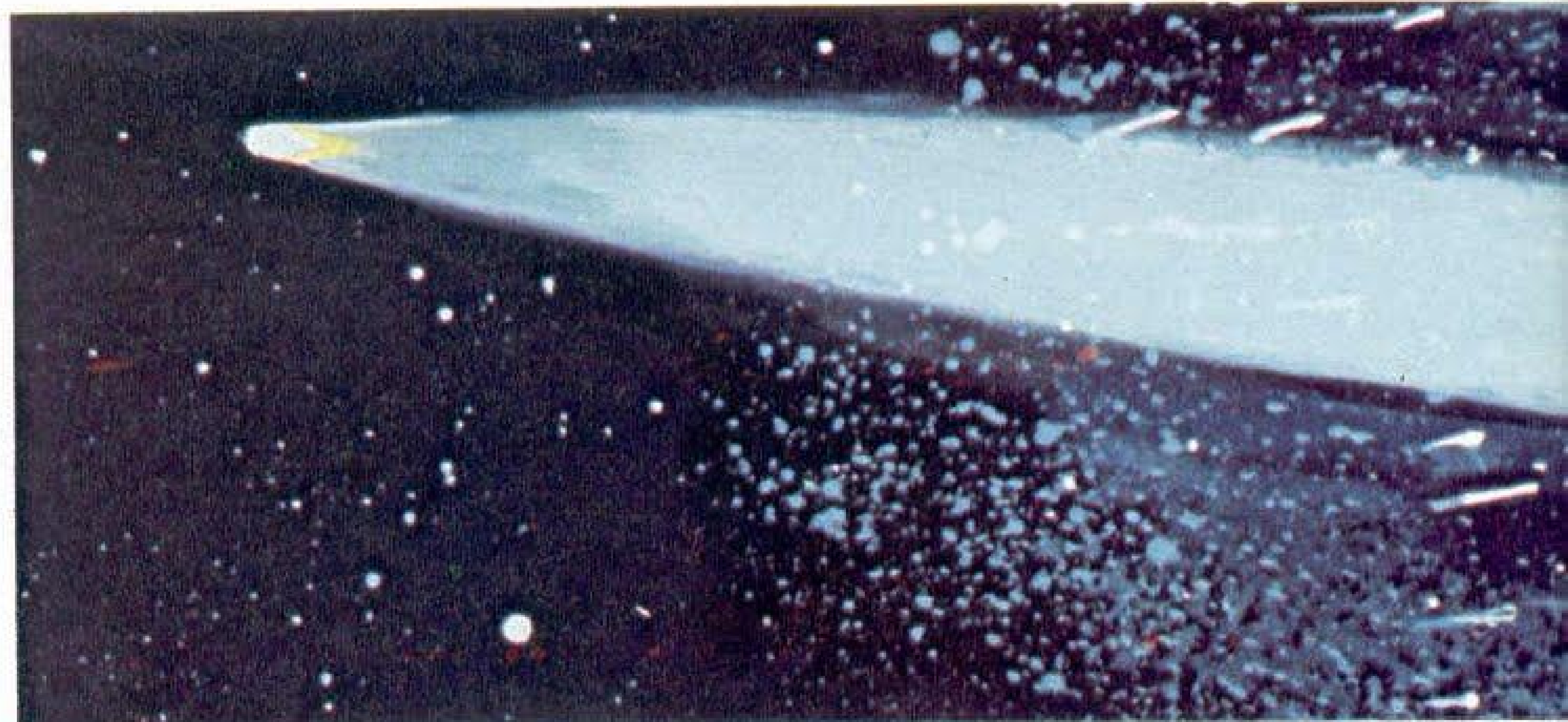
En la página anterior: Puede dejarnos perplejos constatar que las cúpulas y "rascacielos" (también cúpulas, pero verticales) se eleven en ambas superficies de esta plataforma espacial. En realidad sabemos bien que, una vez establecido un cierto tipo de gravedad artificial en el interior del plano de base, la vida puede desenvolverse normalmente, ya sea "abajo" o "arriba", admitiendo que en el espacio estos términos tengan sentido. Naturalmente, los cuerpos celestes visibles son Saturno y dos de sus lunas.

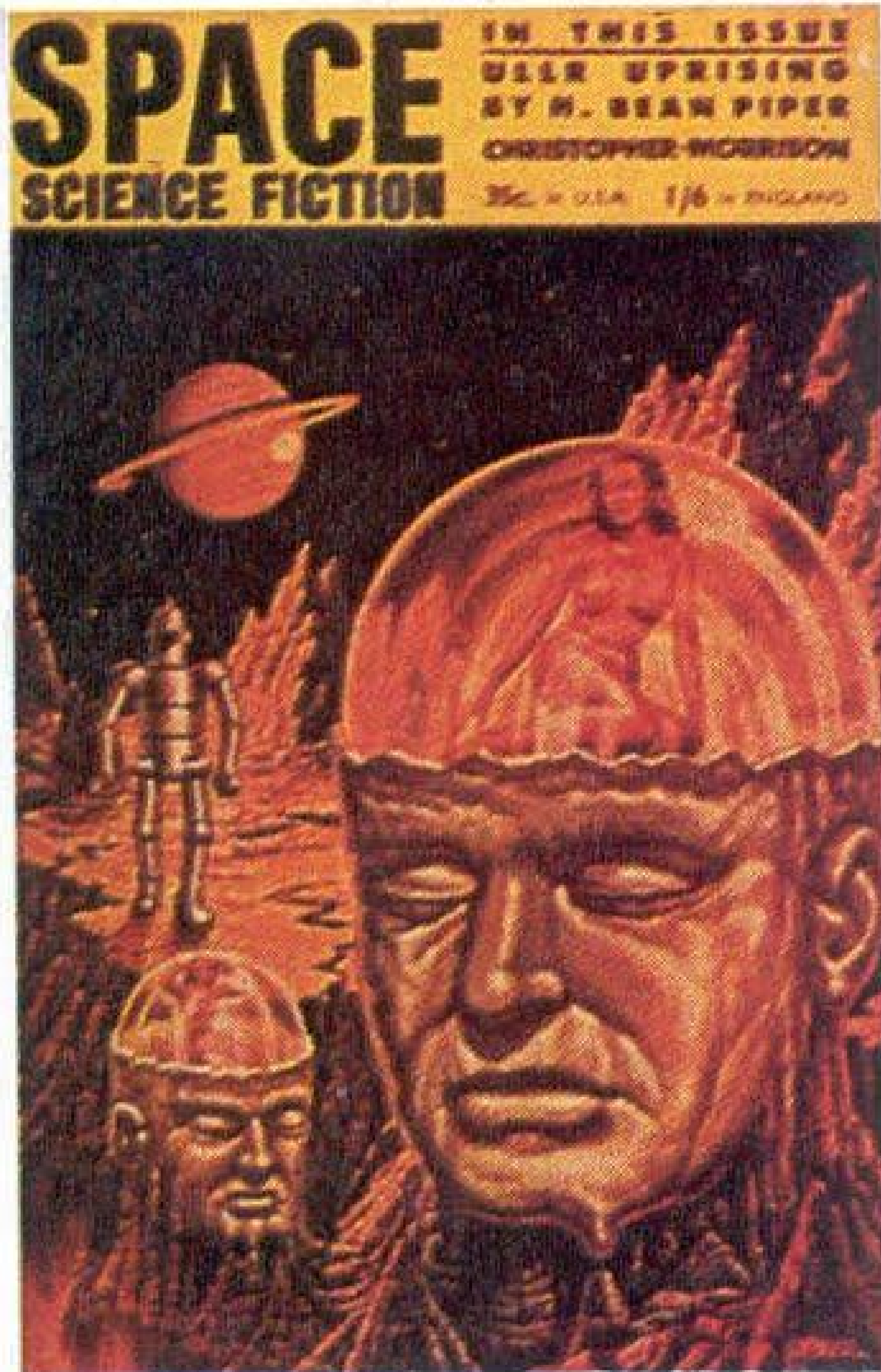
Derecha: Un cometa a distancia cercana. Una visión maravillosa, hoy totalmente imposible en la realidad, o al menos, lo esperamos. Por ahora, solamente la fantasía de un dibujante podrá ofrecernos este espectáculo sublime.

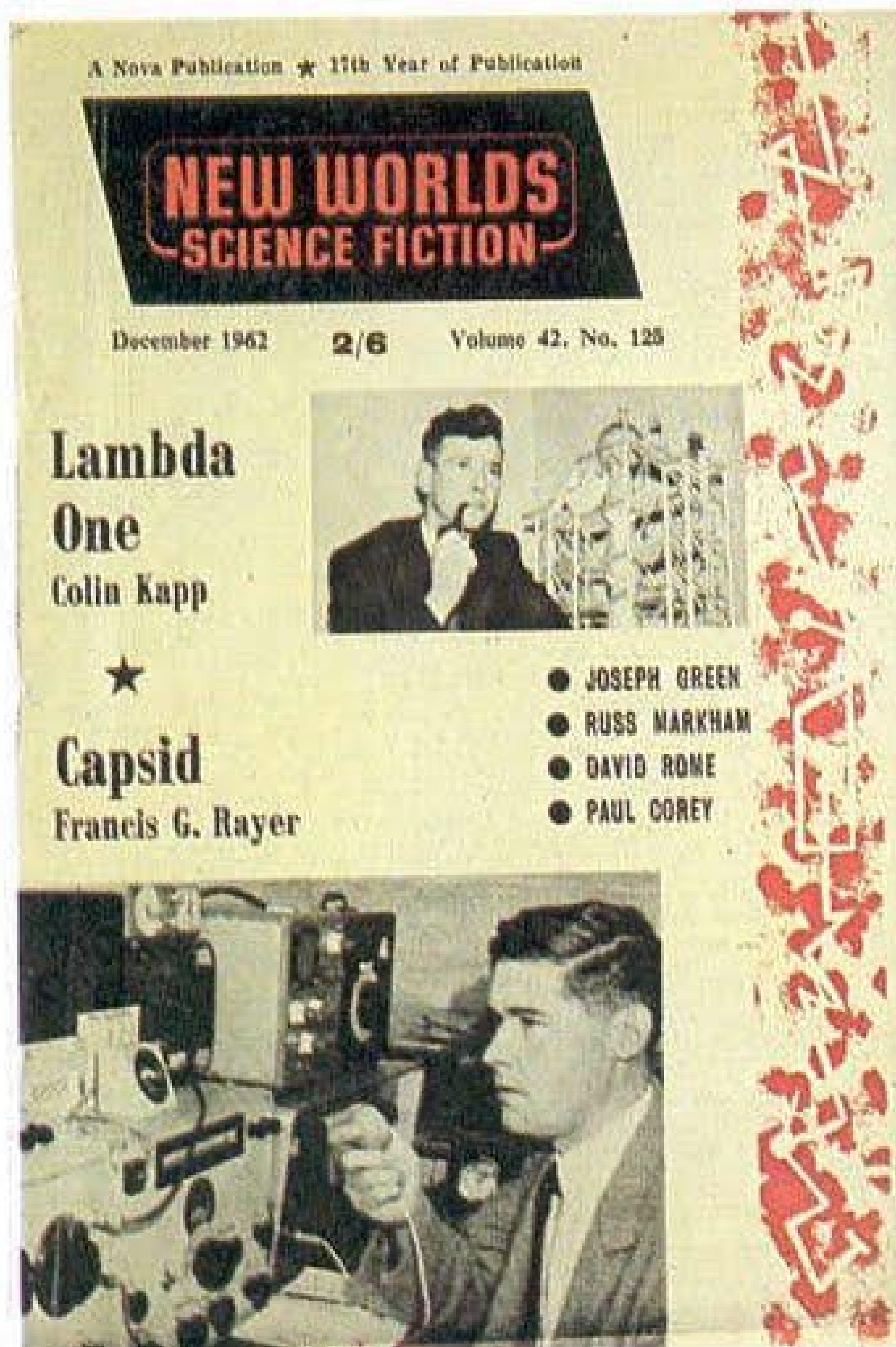
En la página siguiente: Este objeto muy curioso es un planeta gaseoso circundado por anillos. Parece muy similar a Saturno, pero pertenece a un sistema distinto del nuestro. En efecto, a diferencia de Urano y Neptuno, los planetas más proximos disponen respectivamente de siete y nueve lunas, de las que se indican claramente las órbitas.

Abajo: Una cubierta de la revista norteamericana "Space Science Fiction", aparecida en mayo de 1952 y que finalizó en septiembre del año siguiente.

El mensual inglés de ciencia-ficción "New Worlds Science Fiction", del cual presentamos una cubierta, se publicó por primera vez en 1946.







O puede servir para alcanzar interés histórico y cultural, como el protagonista de **The Discovery of Morniel Mathaway**, de William Tenn (1955), en el cual un crítico llega al presente para conocer a un celebre pintor, antes de que éste llegue a serlo. O pueden encontrar objetos por casualidad como en **The Little Black Bag**, de C. M. Kornbluth (1950), en que el maletín de un médico llega a manos de charlatanes del presente. Pueden volver para raptar a un autor de ciencia-ficción: en 1957, en **Water Spyder**, de Philip K. Dick, el escritor Poul Anderson es secuestrado y llevado al futuro para resolver un problema técnico que había adelantado en uno de sus relatos.

También la arqueología puede ser un buen impulso para estos crononautas. En **Marathon Photograph** (1974), de Clifford Simak, van en busca de un extraterrestre hecho a mano, perdido en alguna parte del pasado de la Tierra.

La mayor parte de estas novelas y relatos presuponen un viaje de ida y vuelta en el tiempo. Pero, en algunos, estos vaivanes llegan a ser sistemáticos. Comienza en 1929 Ray Cummings con **The Shadow Girl**, en donde dos grupos combaten viajando en el tiempo, y lo continúa John Taine en 1931 con **The Time Stream**, y en 1938 Jack Williamson con su obra **The Legion of Time**. En estas dos novelas se habla de tiemponaves que viajan a través de una serie de existencias probables.

Este último adjetivo, "próbable", toca un punto particularmente serio de la ciencia-ficción del tiempo.

Muchos autores piensan que, como el presente desemboca en una infinita serie de futuros posibles, por consiguiente puede ser modificado cambiando las acciones del presente (recordemos a Scrooge en "Cuentos de Navidad", así el presente deriva no de un pasado inmutable sino de una serie de pasados probables coexistentes. Esto quiere decir que viajando en el tiempo se puede modificar el presente modificando la historia, pero haciendo esto se crea un nuevo presente que convive con el viejo. Pero de estos vastísimos argumentos hablaremos en el capítulo que trata de los universos paralelos.

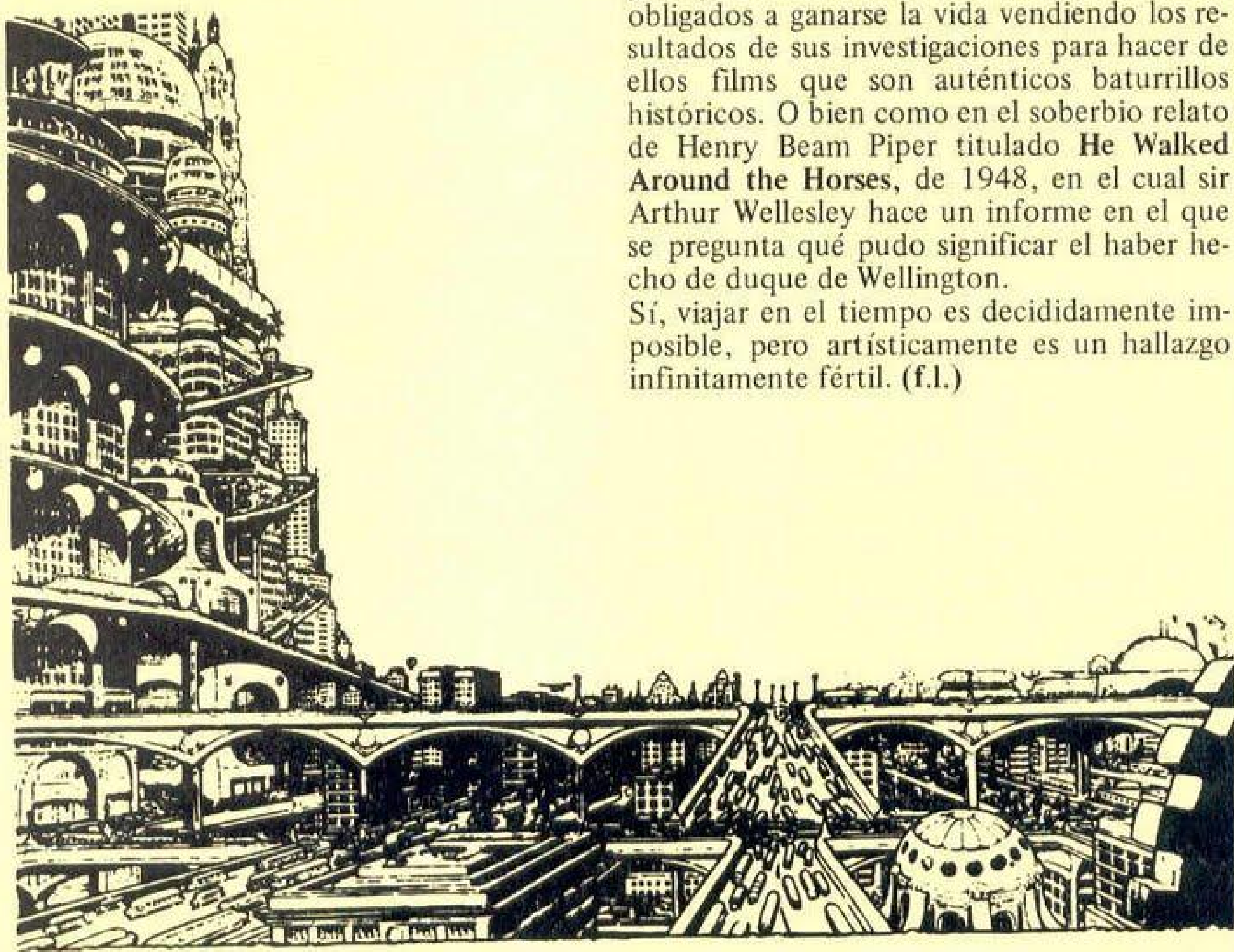
El intento de evitar el asesinato de Abraham Lincoln

Mientras tanto, queda entendido que modificando el pasado también el presente cambia. Quizás el más divertido (divertido en cuanto a la redacción, porque los hechos son trágicos) es **The Deaths of Ben Baxter** (1957) de Robert Sheckley. La Tierra del futuro está escasa de oxígeno debido al insensato despilfarro de hoy. En el examen de la probabilidad del pasado, se descubre que todo ha tenido origen en la muerte de un hombre de negocios, Ben Baxter, que de no haber muerto habría comenzado una operación comercial que hubiese desembocado en la protección de los árboles. Se mandan agentes al pasado (nuestro presente), más bien en tres pasados probables distintos, para impedir esta muerte. Uno es el presente tal como lo conocemos, otro un presente militarizado, y el tercero un presente budista. No tendrán éxito, más bien serán sus propios esfuerzos los que hagan morir a Ben Baxter. Otro ejemplo de historia cambiada es de 1955: **Bring the Jubilee**, de Ward Moore, que representa a un viajero del tiempo que vuelve a presenciar la batalla de Gettysburg, aquella decisiva entre los nordistas y los sudistas. Su presencia desencadena una serie de circunstancias por las cuales la batalla la ganan los nordistas en vez de los sudistas, y la historia cambia, siguiendo el curso que todos conocemos.



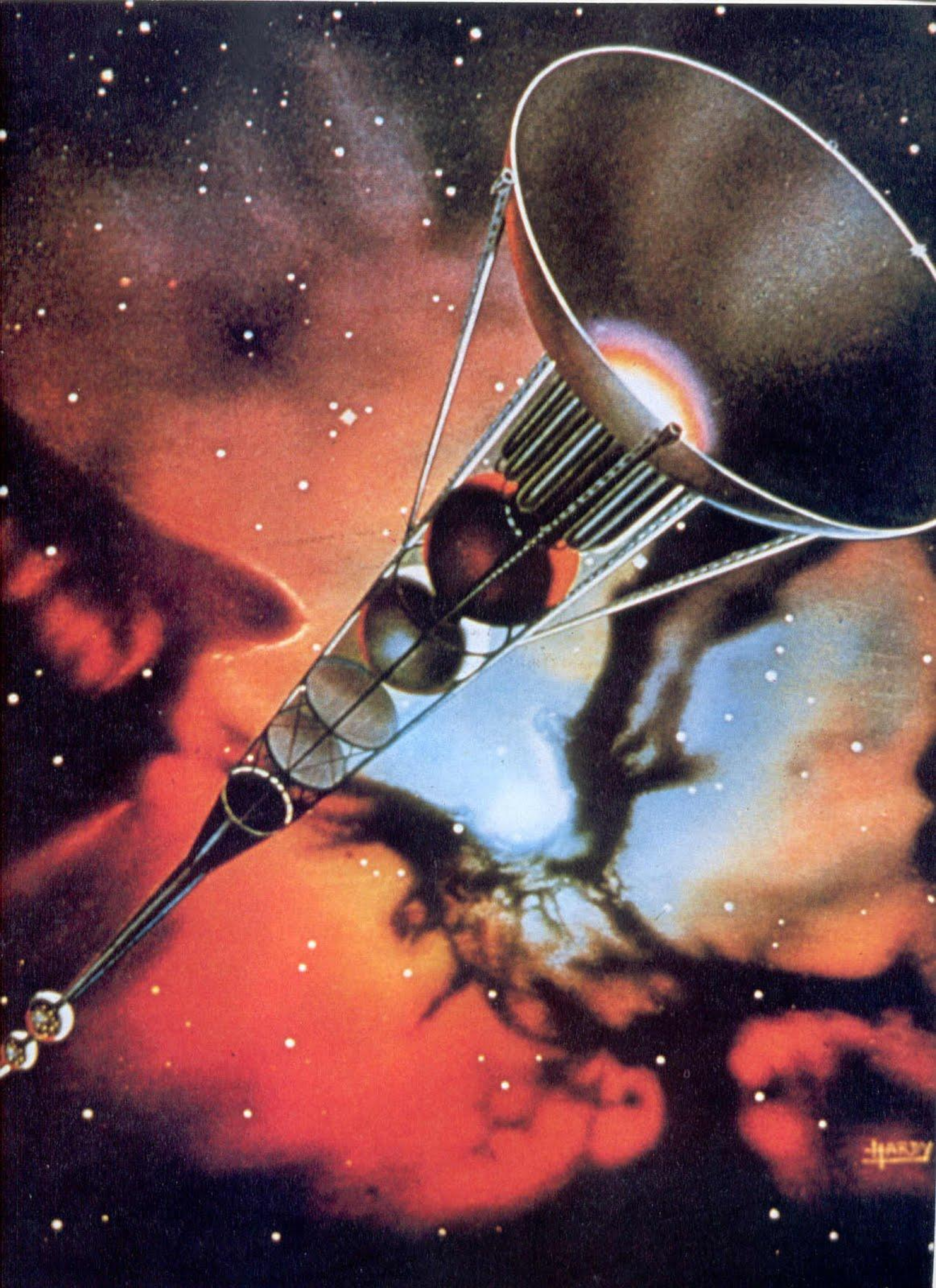
Tiempo y espacio enedimensionales

Que los viajes en el tiempo son imposibles, es evidente, en cuanto alterarían el pasado, distorsionando la historia y desequilibrando toda la estructura de la realidad. Robert Heinlein lo cataloga entre las cosas que no considera posibles ni siquiera en el futuro, mientras santo Tomás de Aquino lo pone incluso más allá de los poderes de Dios: "Dios no puede hacer que una cosa que se ha verificado en el pasado no exista. Esto es una cosa aún más imposible que hacer resurgir a los muertos de las tumbas".
Sin embargo... La memoria viaja hacia atrás en el pasado y la imaginación en el futuro... Y es el triunfo de la mente. El teatro más simple, la más chata novela histórica y la más sobria novela de anticipación son máquinas para viajar en el tiempo: el Fantasma merodea en cada representación de **Hamlet**, mientras que el poder de ver y sufrir con toda la realidad pasada, presente y futura (aunque sin cambiarla) representa la esencia de Dios.
Y es exactamente en este último sentido que Olaf Stapledon concibe el desarrollo de los viajes en el tiempo en su novela **Last and First Men**, de 1930. La última especie humana, según su concepción (¡la decimoctava!) vive en Neptuno, a un millar y medio de años en el futuro y en condiciones de hacer revivir y "amar" el pasado, de modo de poder compartir y así mitigar los horrores y las maravillas ya sepultadas sin alterar al mismo tiempo la trama de la realidad. También Howard P. Lovecraft juega con períodos de iones enteros de tiempo en su relato **The Shadow out of Time**.
El amor por la realidad es lo que triunfa, narrativamente hablando, en todo este género de viajes mentales en el tiempo.
Es justamente para anular la diferencia de años con su amado que la pequeña heroína de Robert Nathan se lanza hacia delante en el tiempo en su aguda novela titulada **Portrait of Jennie** (1940); mientras que no es del todo por casualidad que el viajero del tiempo de la novela de Robert Graves, titulada **Seven Days in New Crete**, de 1949, publicado en los EE.UU. con el título de **Watch the North Wind Rise**, sea transportado al futuro de su adorada Dea Tripla de Graves, que al fin llegará incluso a destruir Nueva Creta.
Sin embargo, la que para mí es la más profunda y cautivadora (y más **real**) de todas las novelas sobre viajes en el tiempo, es **Bring the Jubilee** ("Aniversario fatal"), de Ward Moore, publicada en 1955. En esta novela una destrucción similar es provocada por la figura-alma de Barbara Haggerswells, si bien ésta se sirve, para su fin, de una máquina, más que de las fuerzas mentales.
En cambio, con propiedad, aunque algo cómicamente, H. G. Wells describió su clásica máquina del tiempo como una especie de bicicleta; ¡el más modesto de los vehículos, en suma, se emplea para la aventura más loca!
En efecto, las máquinas del tiempo sirven para construir la trama, en cuanto ofrecen al lector alguna cosa concreta en la cual centrar su atención.
Algunas veces las historias que tratan de viajes en el tiempo pueden también alcanzar efectos maravillosamente cínicos, como en el caso de **The Brooklyn Project**, escrito por William Tenn en 1948, en el cual una insignificante intrusión en el pasado lejano altera todo el universo, excepto la naturaleza humana (¡que es universal!) con todos sus tediosos miedos y su absurdidad. O bien, como sucede en el relato **E for Effort**, de Thomas Sherred, de 1947, en el cual nadie quiere aceptar la verdad fotográfica de las corrupciones y de los engaños de la historia, y cuyos desilusionados descubridores son obligados a ganarse la vida vendiendo los resultados de sus investigaciones para hacer de ellos films que son auténticos baturrillos históricos. O bien como en el soberbio relato de Henry Beam Piper titulado **He Walked Around the Horses**, de 1948, en el cual sir Arthur Wellesley hace un informe en el que se pregunta qué pudo significar el haber hecho de duque de Wellington.
Sí, viajar en el tiempo es decididamente imposible, pero artísticamente es un hallazgo infinitamente fértil. **(f.l.)**



En la página siguiente: **Al fin "objeto espacial" de características insólitas, al menos para el equipo que aquí presentamos. Su proyectista está dotado, sin duda, de una imaginación fuera de lo común. La inmensa nebulosa al fondo, envuelta en una nube de "polvo cósmico", hace resaltar la frágil estructura que vemos como suspendida en una nada catastrófica, en espera de sucesos sobrehumanos.**

En general hay dos corrientes: aquella que dice que la historia no admite ser cambiada y la otra, que insiste en lo contrario. En 1948, William Tenn escribe **The Brooklyn project** (título que parodia el del "Proyecto Manhattan", la operación de construcción de la bomba atómica en la última guerra), en el cual intuye que los cambios operados en el pasado por los crononautas no pueden percibirse, porque, contemporáneamente se altera su conciencia y su memoria. Dejemos de lado todas las tentativas de salvar a Jesucristo y Abraham Lincoln, con mayor o menor éxito, y pasemos a dos relatos fundamentales de este genero. El primero aparece en 1955 y es de Isaac Asimov. **The End of the Eternity** trata de una organización, que vive fuera del tiempo, que interviene en la historia para que ésta tome una determinada dirección. En 1958, en **The Big Time**, de Fritz Leiber, la historia cambia continuamente, según cuál de las dos organizaciones temporales en lucha gana la delantera.
Se puede también citar a Ray Bradbury en **Sound of Thunder**, de 1954, en que un crononauta mata una mariposa en la prehistoria y encuentra una dictadura en el presente, y **The Technicolor Machine Time** (1967), de Harry Harrison, donde una troupe cinematográfica que va al pasado para hacer un film sobre las migraciones vikingas en América descubren que éstas no existieron, y entonces deciden provocarlas.
Se tiene la sensación de que estas intervenciones en la historia son hechos arbitrarios. Y así nacen las policías del tiempo, que disputaban con esta forma de ilegalidad. Las novelas que más éxito tuvieron son, en 1960, **Guardians of Time** de Poul Anderson y, en 1971, **Dinosaur Beach** de Keith Laumer.
A veces el tiempo retrocede, como en **Counter-Clock World** de Philip Dick, de 1967, donde la gente sale de la tumba, vive hacia atrás, volviéndose más joven y, a veces, se detiene, excepto para el protagonista, como en **The New Accelerator**, de Herbert H. Wells, de 1901, o como en **Romance in an Eleventh Century Recharging Station**, de Robert F. Young, de 1965, donde el crononauta encuentra una zona en la cual el tiempo se detu-


HARDY

vo durante un siglo, arregla el desperfecto y se casa con la princesa, dando origen a la leyenda de la Bella durmiente.

Hemos dejado para lo último al más estimulante de los temas: la paradoja del tiempo. Ejemplo típico: vuelvo atrás en el tiempo y mato a mi padre. Pero si mi padre esta muerto antes de engendrarme yo no existo y no puedo regresar a matarlo, por lo tanto existo, y así sucesivamente.

La ciencia-ficción del tiempo está llena de estas paradojas. Quizás el primero en plantearlas fue Nat Schachner, que en 1933 escribió **Ancestral Voices**, donde el crononauta mata a un huno en el saqueo de Roma y desaparecen algunos millares de descendientes del huno, entre ellos Hitler y... el propio protagonista.

En el ya citado **The Door into Summer**, el protagonista vuelve a salvarse a sí mismo. En 1941, el mismo Heilein escribe **By His Bootstraps**, en el cual los cinco personajes en lucha entre ellos son siempre la misma persona en tiempos diferentes, y del mismo autor, **All You Zombies** (1959), en el que el crononauta no sólo se encuentra a sí mismo, sino que además descubre que es su propio padre, su madre y su hija (que hoy se sabe que es genéticamente imposible, porque un hijo tiene sólo la mitad de los cromosomas del padre, mientras que en este caso los tiene todos).

El tema del encuentro consigo mismo es bastante común, y casi todos los autores se sirven de él. Y también bastante común es que el protagonista no reconozca, durante algún tiempo, a su alter ego, por incapacidad inconsciente para aceptar el hecho y porque el otro tiene que tener, por fuerza, una edad distinta. En 1954 Robert Sheckley, en **A Thief in Time**, hace rebotar al protagonista en varias épocas del futuro, haciéndolo encontrarse en los problemas que él mismo en otro tiempo provocó y creando problemas para el otr› sí mismo que en otro tiempo alcanzará.

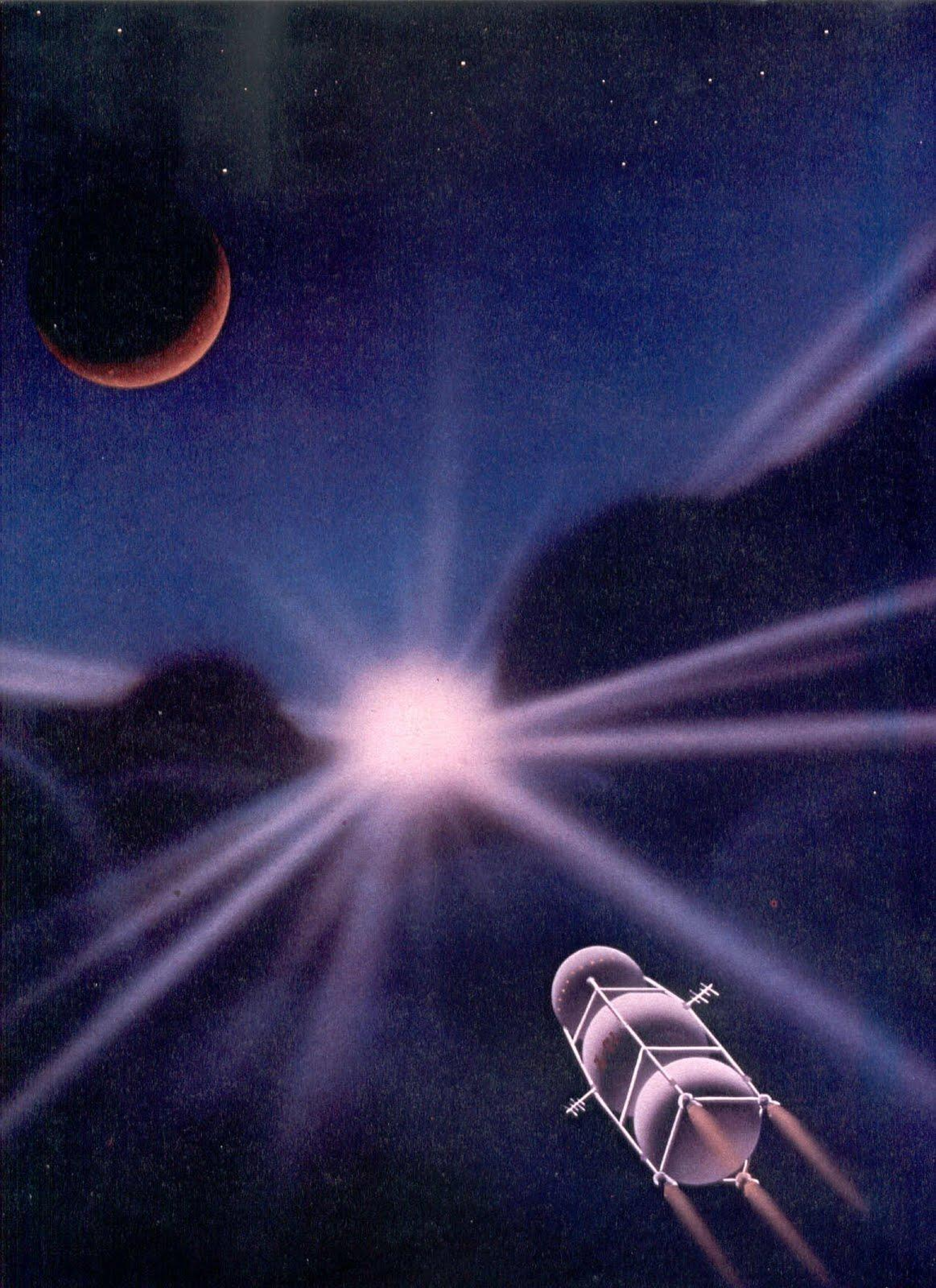
Concluyamos con una nota de Asimov, Knight y otros: si fuese posible ver en el tiempo, bastaría observar una milésima de segundo para poder espiar a cualquiera. Y sería la destrucción total de nuestra **privacidad**.

En la página anterior: ¿Dentro de un "agujero negro"? Podría ser una de las alternativas, hoy de moda en la literatura de ciencia-ficción, para alcanzar otros sistemas, u otras galaxias, viajando a velocidades superiores a la de la luz. Pero el riesgo es enorme.

Satélites artificiales gemelos en órbita alrededor de un mundo iluminado por un sol invisible. Un tercer satélite, en la distancia, podría ser natural. ¿O se trata más bien de dos curiosas naves esféricas que están llegando al planeta? Tenemos la fortuna de poder fantasear acerca de esta ilustración: ¡el autor no nos ha comunicado sus verdaderas intenciones!

Abajo: El ambiente desolado, prohibitivo, hace suponer que la presencia de los hombres se debe únicamente a la explotación de minerales de este planeta. En efecto, unos de los astronautas en primer plano está recogiendo muestras, mientras el otro indica, un poco ingenuamente, la aparición de un aparato, un auténtico "cohete" al viejo estilo.

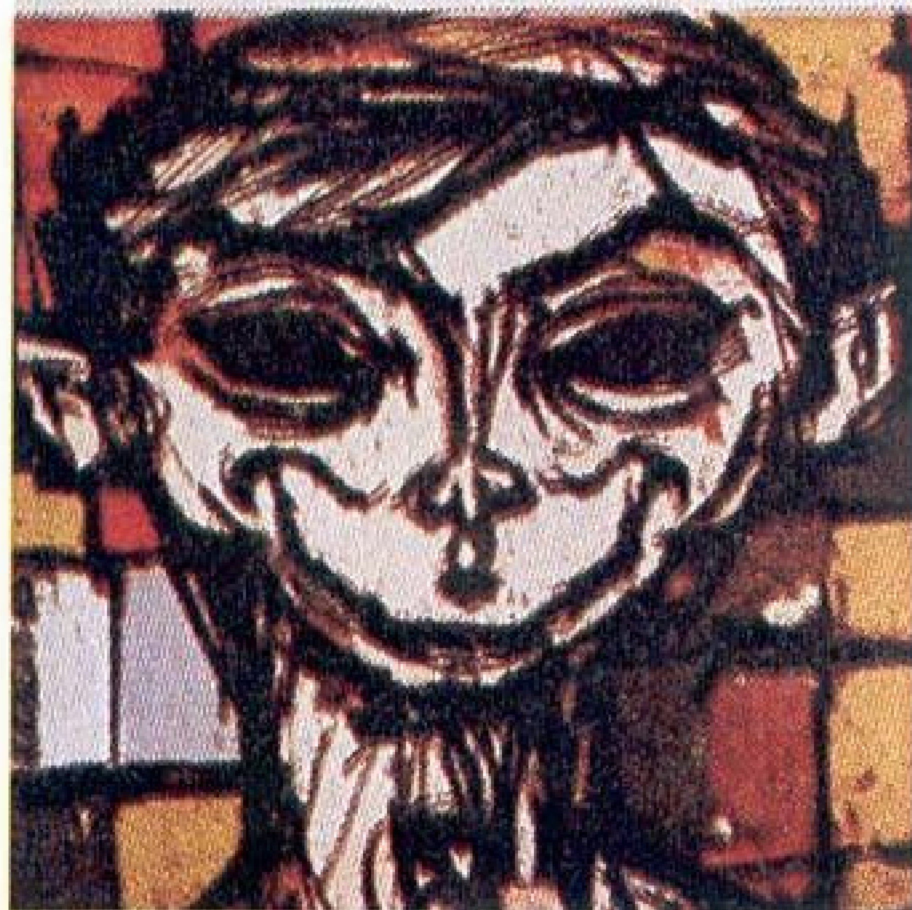




Los viajes espacio-temporales

sin auxilio de máquinas

por FERRUCCIO ALESSANDRI



Una de las más prestigiosas revistas inglesas de ciencia-ficción: "Science Fantasy", de la cual publicamos una cubierta. Entre los nombres de los colaboradores de este numero vemos el de Jael Cracken, seudónimo escogido por Brian W. Aldiss, que justamente en "Science Fantasy" comenzó su carrera de escritor de ciencia-ficción. El primer relato de Aldiss, "Criminal Record", aparece, en realidad, en un número de 1955 de esta revista que salió en 1950, como cuatrimestral, para terminar la primera serie en 1966. Convertida en "Impulse", el mensuario continuó su marcha en marzo de 1966, para finalizar exactamente un año después, en febrero de 1967. Además de la ciencia-ficción, el mensual inglés trataba la fantasía y el género de terror.

En la página anterior: **Una astronave subdividida en tres partes en forma de globo. Una estrella en la cercanía, sus rayos bien visibles a través de una masa de "polvo cósmico". La meta de estos viajeros será el planeta solitario en lo alto, lóbrego y poco prometedor. Las imágenes gráficas que nos llegan de la "escuela alemana" de ciencia-ficción tienen a menudo en común un tratamiento metafísico, que contrasta con aquel más realista y detallado de los anglosajones.**

Cuando decimos que la función hace al órgano, no hacemos más que citar al naturalista francés Lamarck, que vivió entre los siglos XVIII y XIX. Su teoría evolucionista, que establece la premisa parcialmente para la de Darwin, se fundaba en el principio anteriormente citado y en la teoría errónea de que la experiencia adquirida puede ser hereditaria.

El lamarckismo fue objeto de violentas disputas durante todo el siglo pasado y hasta creó, además, daños notables con sus seguidores. Por ejemplo, el motivo por el cual la Unión Soviética está atrasada decenas de años en el campo de la biología es haberse adscrito al científico Lisenko, superprotegido por Stalin, que dirigió todo el campo de las investigaciones en esta dirección y decretó a la genética moderna como una invención del capitalismo.

En ciencia-ficción, fue la parte errada del lamarckismo (que en sus extremas consecuencias diría que los descendientes de una persona coja, serían cojos) la que excitó la fantasía de muchos autores, especialmente en el período entre las dos guerras por una implicación particular. En efecto, si fuese verdad que la experiencia de nuestros antepasados se nos transmite por herencia, se deduce de ello que debería existir en nosotros una memoria racial adormecida que contenga el recuerdo de la vida de todos nuestros progenitores. Y quizá se podría volver a la luz estos recuerdos con determinadas técnicas hipnóticas. En efecto, cada tanto se presentan casos auténticos explicables sólo a través de esta teoría, como aquel célebre de Bridey Murphy, la muchacha que en estado de trance hablaba en gaélico antiguo y que decía ser una pastora irlandesa.

El primero de estos singulares viajes en el tiempo, remontándonos a los orígenes de esta improbable matriculación biológica es quizá **The Sound of a voice that is still**, 1899, de Archie Campbell, al cual sigue, en 1906, **Before Adam**, de Jack London. Este gran escritor consolidó el tema en 1915 en una de sus novelas más conocidas, **The Star Rover**.

El protagonista es un condenado a cadena perpetua que con el tiempo consigue obtener momentos en los cuales el cuerpo, favorecido por las condiciones de agotamiento y desnutrición en el que se encuentra, "muere" y de éste emerge la proyección astral del hombre. Mejorando la técnica con la cual obtiene este estado, el prisionero consigue revivir algunas de sus vidas precedentes, y vive una vida múltiple llena de implicaciones y ahondamientos existenciales, en suma mucho más rica que la que tuvo fuera de la cárcel.

En 1928 David Keller escribe **Unklocking the Past**, donde enuncia de manera orgánica la teoría y cuenta la historia de un chico que en estado de trance recuerda sus vidas precedentes. El mismo autor, en 1934, desarrolla el tema en **The Lost Language**, donde un muchacho habla una lengua incomprensible que luego resulta ser galés antiguo.

En 1937, Arthur J. Burk publica **The discarded veil**, donde uno de estos viajeros mentales llega a remontarse hasta la era glacial. Dejando el alud de novelas del género que en cierto sentido cuentan siempre la misma historia, recordemos solamente que en este período de moda "retro" y de reciclaje del pasado reciente, del cual ni siquiera la ciencia-ficción se salva, el tema comienza a reaparecer.

Por ejemplo, en 1975 se publicó **Venus on the Half-Shell**, de Kilgore Trout (nombre de un personaje de K. Vonnegut, que aquí sirve de pseudonimo a Philip José Farmer), donde el personaje siente a un cierto punto presionar dentro de sí las voces indistintas de sus antepasados que buscan alcanzar su nivel consciente.

(Continúa próximo fascículo)

Los poderes ocultos de la mente

Ningún otro tema tomado individualmente dentro del mundo de la ciencia-ficción ha sido tan controvertido como la ESP (percepción extrasensorial) o, para usar un neologismo más científico, la psiónica... esto es, los poderes de la mente. Sin embargo, en la década de los años cincuenta era uno de los temas que aparecía más frecuentemente en los relatos y que todavía hoy se puede encontrar con regularidad. La forma más conocida de la ESP es desde luego la telepatía, considerada en general como la facultad de leer los pensamientos de otra persona o comunicarse con otros sin el uso de la palabra. Una extensión de un poder se debe a las dotes para influencias con el propio pensamiento el de otra persona. Otra extensión es la telequinesis, que es la facultad de trasladar objetos gracias a la sola fuerza de la mente. Esta última facultad está estrechamente ligada con el teletransporte o la levitación, con la cual una persona puede trasladarse con la sola fuerza mental. Otro aspecto es la precognición, o sea la capacidad de percibir el futuro, que a menudo es también llamada clarividencia, si bien con exactitud ésta se refiere solamente a la capacidad mental de percibir objetos o personas a cualquier distancia.
La psiónica es un término general que comprende otros poderes ocultos de la mente, entre ellos: la memoria ancestral (la capacidad de conexionarse con recuerdos de tiempos antiguos), el cambio mental (mediante el cual una persona cambia la mente, y a veces el cuerpo, con otro ser), los poderes de la supermente y, en fin, la facultad de crear con la imaginación otros mundos tangibles.
Los escritores de ciencia-ficción también han investigado sobre la naturaleza de ciertas enfermedades mentales, y en particular sobre la esquizofrenia, que junto con la doble memoria y la doble personalidad han entrado en el bagaje cultural de muchas historias de ciencia-ficción. La psiónica, sin embargo, no es todavía juzgada del todo respetable por parte de muchos apasionados y tiende a ser considerada una especie de tema bastardo en la ciencia-ficción. Esta desconfianza se debe, en gran parte, a la relación originaria que tuvieron la telepatía y la precognición con el mundo de la brujería y el ocultismo. Quizás una de las más extrañas paradojas de la historia de la ciencia-ficción es que la primera ola de escritores que se concentraron en la ESP fue generada por John W. Campbell, uno de los directores que, en su momento, había estado orientado hacia la ciencia pura. Es precisamente bajo su guía que nació la ciencia de la psiónica y que el género adquirió una nueva dimensión.

Telepatía. Uno de los primeros escritores que mostró interés por el hipnotismo y los poderes propios de la mente fue Edgar Allan Poe. Este escritor afrontó el tema en numerosos relatos, de los cuales el más memorable, sobre todo por su carga de horror, es **The Facts in the Case of Mr. Valdemar** ("La verdad sobre el caso del señor Valdemar"), de 1845, en el cual la mente de un hombre se mantiene viva aún después de la muerte del cuerpo. Luego, el hipnotismo tiene su auge en el siglo XIX, y, probablemente, la obra más famosa sea **Triby**, 1894, de George Du Maurier, con su poderosa caracterización del hipnotizador Svengali, un nombre que entró después en la misma lengua inglesa, y fue precisamente el hipnotismo lo que inspiró la primera historia importante enclavada en la ESP. **The Bohemian**, de Fitz-James O'Brien, que parece que no fue publicada antes de su inclusión en **The Diamond Lens and Other Stories** aparecida en 1885, más de veinte años después de la muerte del escritor. En este relato el hipnotismo se emplea para incitar las facultades extrasensoriales del personaje principal.
El término "telepatía" estaba aún por ser acuñado, pero no se inventaría hasta 1882. Inicialmente, la transferencia del pensamiento entre dos personas era considerada como una cosa mística, ya sea por parte de los escritores como de los lectores, pero si el pensamiento podía ser leído por una máquina, entonces era totalmente otro asunto. Hoy, el uso de la electroencefalografía, es decir, la medición de las ondas mentales, inventada por Hans Berger en 1929 es perfectamente aceptada por la ciencia médica; pero antes del descubrimiento de que el cerebro emite ondas de un cierto tipo, la sola alusión a ellos se consideraba una elucubración fantástica, lo mismo que las ondas de pensamiento.

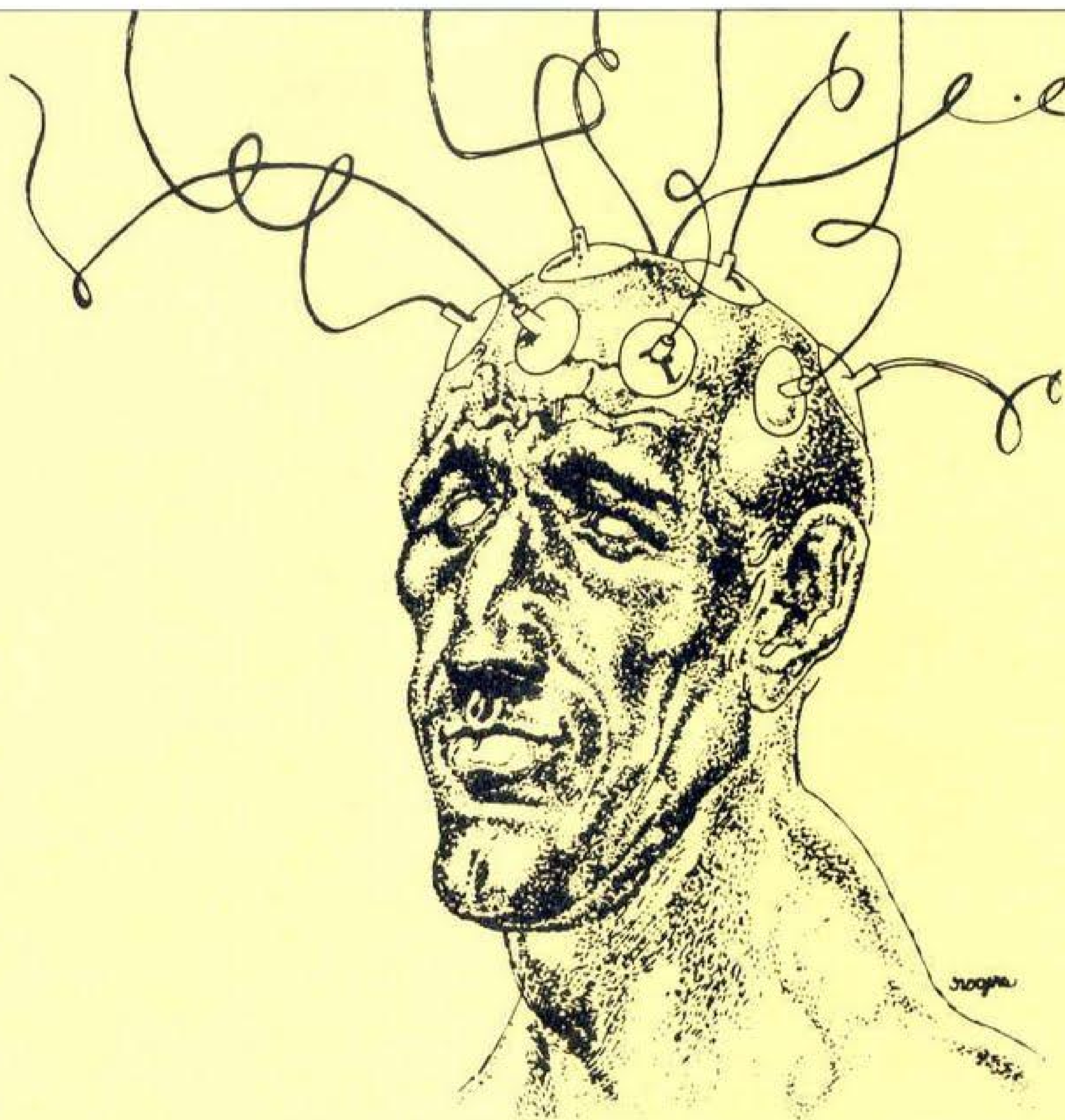
La máquina que lee la mente. Uno de los primeros ejemplos de una máquina capaz de leer la mente humana se encuentra en el relato de Charles Staphens con el título **The Thing Behind the Curtain**, de 1908, en el cual se describe una máquina capaz de transmitir y recibir las ondas del pensamiento. Cuando Hugo Gernsback comenzó a publicar ciencia-ficción, sólo unos años después, fue justamente este tipo de historias el que le entusiasmó. Su política editorial se orientó más hacia las máquinas y los desarrollos científicos que hacia las personas, y todas las historias dedicadas a la lectura del pensamiento que se publicaban en sus revistas por lo general estaban relacionadas con máquinas. **The Telepathic Pick Up**, 1926, de Samuel M. Sargent (h.) y **The Tissue-Culture King**, 1926, de Julian Huxley que Gernsback reimprimió, son dos buenos ejemplos de este género. La historia de Huxley trata de una máquina que emite órdenes bajo forma de pensamientos a gran distancia, con el resultado de que quienquiera se encuentre dentro de su radio de acción, queda hipnotizado y reducido a la obediencia. La rígida adhesión de Gernsback a sus principios "científicos", sin embargo, raramente le impide engañar sus propias reglas cuando tenía ganas de publicar relatos que, según su definición, eran fantasías, y especialmente si se trataba de H. G. Wells. Una historia de este tipo fue, justamente, **The Stolen Body**, de 1898. Wells relata cómo el propio protagonista principal se hace hipnotizar para después tratar de proyectar su propio yo en la mente de un colega. Pero, cuando intenta regresar, descubre que su cuerpo ha sido ocupado por un demonio. Esta historia, de un género bastante raro en las revistas de Gernsback (donde fue reimpresa en 1928), entra dentro de la categoría de la proyección astral, un recurso que es frecuentemente usado en las historias de fantasmas. El mismo recurso se empleaba abundamentemente también en las primeras historias de ciencia-ficción cuando el protagonista debía visitar otros planetas, pero este tema lo examinaremos más a fondo en la nota referida a la teletransportación.
Fuera de la revista de Gernsback, sin embargo, había menores restricciones de tipo "científico", y en otras publicaciones la telepatía estaba tranquilamente confinada a hombres y máquinas. (Vale la pena resaltar la abundancia de **extraterrestres** telépatas en las revistas de Gernsback "**Amazing Stories** y **Wonder Stories.** Este era un recurso que no sólo ofrecía un conveniente medio de comunicación con los extraterrestres, sino que sugería también implícitamente su superioridad en las comparaciones con el hombre.)
De importancia histórica para el tema de la telepatía es el relato **Devil Ritter**, escrito en 1918 por Max Brand (Frederick Faust) en el cual se trata de una mujer cuya mente puede transmitir sus impresiones a todo punto del globo. Se admite que, en general, la palabra "telepatía" ya estaba aceptada después de haber aparecido en una breve serie de relatos de ciencia-ficción de J. Russell Warren que comprendía **The Interventions of Professor Telepath**, 1922. Esta historia fue una de las primeras en proponer el uso de la telepatía para resolver los delitos. El profesor inventa un conjunto de aparatos que, al funcionar, le permite oír los pensamientos ajenos y lo pone al servicio de la policía. En las historias que vinieron después, la telepatía debía convertirse en un arma formidable, ya sea en manos de los criminales o de la ley. La historia de la telepatía sufrió una transformación en los años treinta. Al comienzo del decenio fueron las historias sobre máquinas del pensamiento ya citadas (otro ejemplo es **From the Wells of the Brain**, 1933, de Paul Ernest). Pero al fin de este período llegó la primera novela importante que trataba los poderes telepáticos, **Slan**, 1940, de A. E. van Vogt.
En la mayor parte de estas historias, tanto entre las primeras como entra las más tardías, el telépata aparece como un monstruo odiado y despreciado por aquellos que son menos dotados. Los telépatas, a la par que otros mutantes, entran en la misma categoría de los robots y son temidos por quienes no comprenden sus intenciones. Esta aproximación fue paso a paso desarrollándose en los años treinta. Y no se trataba sólo del hecho de que los telépatas supiesen lo que pensaban los otros, sino del hecho de que podían o al menos tenían el poder de controlar la mente de los otros. **The Intelligence Gigantic**, 1933, de John Russell Fearn exploraba justamente la posibilidad ofrecida por el uso de las zonas desconocidas del cerebro que parece que nunca se utilizan y que están en condiciones de desencadenar fuerzas inimaginables. En el mismo año se publi-


Ilustración de Virgil Finlay

có también **The Superman**, de David M. Speaker, que describía la creación de una nueva raza de hombres, cuyos poderes mentales, altamente desarrollados podían controlar las acciones de otros hombres. La humanidad entiende mal sus intenciones, e inevitablemente se llega el conflicto, con el resultado de que al fin la humanidad "normal" sobrevive, mientras los superhombres son destruidos. La situación, por lo tanto, se estaba desarrollando de modo de concebir a los mutantes telépatas como una raza superior al Homo sapiens, y por ello, temible.

Los seres de las antenas doradas. A su vez, los hombres lentes de E. E. Smith fueron concebidos como el primer paso hacia una raza superior, como lo atestiguan sus notables dotes mentales y físicas, debidas a las simbiosis con las lentes-científicas que llevan en la muñeca y transmiten a quienes están en condiciones de establecer un contacto mental instantáneo con otros seres de su especie esparcidos en todo el universo.
La serie de Smith es sólo aventura épica en escala cósmica, y en esta historia hay poco espacio para los puntos de vista que los hombres normales tienen sobre los hombres-lente.
Por contraste, en cambio, **Slan** destaca como una piedra miliar en la producción de las historias dedicadas a los poderes psi, puesto que es una de las primeras que considera favorablemente a aquellos que están dotados de poderes paranormales. La historia de Van Gogt trata acerca de la lucha por la existencia de un joven Slan cuyas facultades no están todavía plenamente desarrolladas. Todos los Slan son odiados por la humanidad, y son reconocibles por las antenas doradas que sobresalen de entre sus cabellos, características que los distingue fácilmente de los humanos "normales". Sobre su cabeza, nacen los tallos. El protagonista principal, separado de sus congéneres, descubre que la raza Slan cuenta con él para demostrar cuánto valen y para convencer a la sociedad que sus temores son infundados.
Fue precisamente con **Slan** que se invierten las tendencias precedentes y ahora la mayor parte de las historias paranormales tratan favorablemente al telépata o perceptor extrasensorial que debe luchar por su supervivencia contra el Homo sapiens que le da caza. La única categoría que continúa hostil a los telépatas es la del relato policial, pero de esto hablaremos más adelante.
En líneas generales, la historia en que los seres extrasensoriales son tratados con simpatía describe el momento en el cual el protagonista descubre que es telépata, y relata las dificultades que encuentra. Extrañamente, sin embargo, la historia se desarrolla más allá del estadio del uso práctico de los poderes psi. Por ejemplo, en **Pstalemate**, 1971, de Lester del Rey, el héroe queda aterrorizado cuando descubre que está dotado de facultades telepáticas y precognitivas, luego advierte que hay otros como él esparcidos en todo el país y se da cuenta de que viven todos como solitarios, temerosos de tomar contacto con las partes adversarias, tanto que lentamente terminan por enloquecer. También el protagonista de **Dying Inside**, 1972, de Robert Silverberg, queda igualmente horrorizado por lo que descubre acerca de sí mismo mediante la telepatía y llega a los abismos de la alienación. Estas dos últimas novelas se pueden considerar fundamentales entre las obras de temas paranormales y pueden servir óptimamente como introducción a esta temática porque en ellas se olvida por primera vez. Otro ejemplo lo ofrece **Anybody Else Like Me?**, 1952, de Walter M. Miller.
En los años cincuenta también Algis Budrys subrayó el aislamiento del telépata en un par de historias escritas bajo el pseudónimo de Paul Janvier. La primera **Nobody Bothers Gus**, 1955, trata de un paranormal que se ha creado un refugio en un lugar aislado en el que decide permanecer solo. En esta historia Budrys describe cómo la naturaleza protegió al telépata volviéndolo prácticamente invisible a los ojos humanos, un tema que será posteriormente desarrollado en **And Then She Found Him...**, 1957, donde una muchacha perceptora extransensorial que es ignorada de manera absoluta por la gente es empujada al crimen. También Alan E. Nourse ha suministrado una historia conmovedora con **Second Sight**, 1956, en lo que la indagación que en torno de una muchacha telépata que sabe todo lo que sucede alrededor, si bien, como se descubre al final, es ciega y sorda.
En la ciencia-ficción encontramos abundantes niños dotados de facultades paranormales, porque muchos escritores han tomado la sugerencia de **Slan**; uno de estos escritores que ha desarrollado el tema dándole un tono humorístico es James J. Schmitz que consigue sus primeros éxitos con un relato breve **The Witches of Karres**, 1949. Con **Novice**, 1962, Schmitz introduce una serie de historias que tratan de una muchachita de quince años, Telzey Amberdon, que descubre, al entrar en contacto con una especie telépata nativa de otro país, que tiene poderes psi latentes. Las primeras dos historias de esta serie fueron recogidas en un volumen con el título **The Universe Against**, 1964, y a ésta siguieron otros.

La calculadora que hace rejuvenecer. El humorismo es bastante insólito en las historias paranormales, aunque se lo puede encontrar en algunas temas sobre la telequinesis cuando se proyectan objetos desde todas partes. Schmitz, por ejemplo, tuvo éxito al buscar un efecto alegre en **The Witches of Karres**, y Henry Kuttner aplicó su inimitable sentido del humor a una serie sobre los campesinos de Hogben. Los paranormales de Kuttner estaban dotados de una amplia gama de facultades, entre las cuales no era la telepatía la menos importante, pero no se consideraban seres excepcionales.
Los poderes paranormales mentales no son siempre necesariamente descritos como adquisiciones naturales. En su novela **They'd Rather Be Right**, 1954, de Mark Clifton y Frank Riley describen un supercalculador que descubre poder no sólo rejuvenecer a la gente sino también conferirles facultades psi. El relato apareció en **Astouding**, en el momento de máximo esplendor del período psi. de Campbell y este famosísimo director había quedado fascinado por la máquina Hie-



ronymous, inventada y manejada por un tal T. Galen Hieronymous, una máquina que, se afirmaba, podía determinar si un cierto elemento estaba presente en cualquier muestra de materia con sólo que el operador se concentrara mentalmente en aquel elemento; o sea, una máquina que debía funcionar en concomitancia con los poderes paranormales humanos. Campbell mismo escribió diversos artículos sobre este y otros aparatos psiónicos y, en los años cincuenta, **Astounding** se convierte en el refugio natural de todas las historias paranormales, hasta que alcanza un momento de sobresaturación. Muchas de ellas ignoraban completamente el aspecto humano del problema para concentrarse exclusivamente en los aspectos técnicos y, al fin, salvo que los autores recurrieron al humorismo, comenzaron a volverse aburridas.

Una de las series que se recuerda más favorablemente de este período trata de un agente del FBI cuyos poderes telepáticos se usan para descubrir a los espías y resolver otros enigmas psiónicos. Esta serie se inició con **That Sweet Old Lady**, 1959, y fue escrita en colaboración por Randall Garrett y Laurence M. Janifer, bajo el pseudónimo de Mark Phillips. En realidad, son justamente las funciones que se les atribuyen a los telépatas las que aportan motivos de interés a muchas historias psi. Como en el caso de la serie "Mark Phillips" también el héroe de **Wild Talent**, 1954, de Wilson Tucker, que es contratado por el FBI para descubrir espías y traidores, mientras en **Ubik**, 1969, de Phillip K. Dick, los telépatas se emplean para el espionaje industrial.

Uno de los proyectos que indujeron a los escritores de ciencia-ficción a mostrar cómo la humanidad odia a los telépatas es aquel de la dominación nor medio de la telepatía. En la historia **The Mutant's Brother**, 1943, de Fritz Leiber, dos telépatas gemelos descubren que pueden leer y controlar la mente de las otras personas, y uno de los hermanos desea tanto el poder absoluto que está dispuesto a matar a su gemelo. El telépata que recurre al crimen es el producto inevitable de una sociedad que le evita y le teme. Una de las primeras obras en este sentido, muy famosa, es **Donovan's Brain**, 1942, de Curt Siodmak, en la cual trata de un cerebro criminal, separado del cuerpo, que gradualmente toma el control telepático de los otros para sus fines nefastos. Así también en **Rogue Psi**, 1962, de James H. Schmitz nos encontramos frente a un poderoso telépata que puede influenciar totalmente y sin piedad a los hombres y es, por otra parte, un mímico perfecto, que puede así dar vueltas por el mundo sin hacerse notar. En **Thorns**, 1967, de Robert Silverberg, en cambio, se describe a un telépata malvado que provoca en los hombres y mujeres crisis emotivas, y luego se alimenta de sus terrores como si fuesen una droga.

Cerebros aliados para formar una supermente. El tema del telépata criminal es tratado también en **The Inner Wheel**, 1965, de Keith Roberts, en el cual el héroe se da cuenta de que su pueblo está bajo el control telepático de un grupo de seres con percepciones extrasensoriales que están unidos para formar una mente gestalt. El principio de la gestalt, c⁻mo fue propuesta originariamente por Wolfgang Kohler, sostiene que el todo es superior a cada una de sus partes. Los telépatas que se reúnen en grupos gestalt han suministrado algunas de las historias paranormales más memorables y la novela gestalt más notable y unánimemente reconocida es **More The Human**, 1953, de Theodore Sturgeon, que es una ampliación del relato **Baby is Three**, 1952, que trata de un renegado que se une a cuatro niños superdotados para producir una potentísima entidad psíquica. Una agrupación gestalt similar de niños medio extraterrestres se encuentra en **The Midwich Cuckoos**, 1957, de John Wyndham, que suministra el argumento de dos películas muy populares: "The Village of the Damned", 1960, y "Children of the Damned", 1964. También la última novela de Wyndham, **Choky**, 1963, tiene como protagonista a un muchacho que es receptivo a un extraterrestre telépata.

Tres recientes historias paranormales de trasfondo descolorido están incorporadas en el libro **To Ride Pegasus**, 1973, de Anne McCaffrey. Sus títulos respectivos son: **A Womanly Talent**, 1969; **Apple**, 1969; y **Bridle for Pegasus**, 1973, y los relatos están sobre todo basados en la precognición y la teletransportación, si bien no falta también un elemento del tema gestalt.

La telepatía puede prestarse a operaciones dobles y se puede usar para inducir a un ladrón a que capture a otro ladrón. El ambiente de **The Demolished Man** ("El hombre desintegrado"), 1952, de Alfred Bester es una sociedad futura que se sirve de perceptores extrasensoriales para capturar a los criminales. En cambio, en **The Doomsday Men**, 1965, de Kenneth Bulmer, trata de perceptores extrasensoriales que toman contacto espiritual con víctimas de homicidios para descubrir la identidad de sus asesinos.

El uso curativo de la telepatía es otra subcategoría ahora que ha recibido una cierta atención. La novela **The Whole Man**, 1964, de John Brunner, que se publicó en una revista en 1959, relata cómo un niño descubre tener la facultad de penetrar en la mente de los otros, para aislar la psicosis y curar la locura. Los poderes curativos, de la telepatía son empleados también por L. Ron Hubbard en su novela **The Tramp**, a finales del lejano 1938, y el autor luego se dedicó a desarrollar su pensamiento sobre la mente con la "ciencia" de la dianética. Una historia reciente sobre la telepatía curativa es aquella de Joe Allred **When I Was in Your Mind**, 1972, en la cual las facultades paranormales se utilizan para la cirugía cerebral. Otros usos importantes son descritos en otras historias como, por ejemplo en **Forgive Us Our Debtors**, 1966, de John DeCles, y **Mindship**, 1971, de Gerard F. Conway.

La variedad de temas en la categoría de la telepatía parece casi ilimitada. En **Sonny**, 1963, de Rick Raphael leemos acerca de un niño norteamericano que tiene el poder de producir telepáticamente un cortocircuito en toda la red eléctrica de la Unión Soviética. En **An Age**, 1967, de Brian Aldiss encontramos una forma de viaje en el tiempo mental, y en la reciente novela **The Pritcher Mass**, 1972, de Gordon Dickson, un grupo de personas dotadas de facultades psiónicas trata de construir un puente telepático hasta otra estrella.

Arriba: **Ilustración de Monte Rogers, publicada en "Vertex" en 1973. Se refiere a un eventual "proyecto" para el control de la mente humana.**

Poster Coleccionable 6

MULTIELABORADOR THOR - 9000



DATOS TECNICOS

Definición:	Multielaborador Thor-9000 (TFBM)
Nacionalidad:	Federación Terrestre (Hemisferio Norte)
Función:	Megacomputadora: Elaboración de datos científicos, administrativos, militares, etc.
Dimensiones:	Variables. Extensión media: cerca de un kilómetro
Tripulación:	De 10.000 a 20.000 polioperadores Re-B-Dees, luego sustituidos por otros tantos servomecanismos

La humanidad atravesó uno de sus momentos más negros al final del Tercer Milenio, con la Guerra de los Cincuenta Años, combatida sin tregua contra las fantasmales ondas de los Key-Null, que usaban el hiperespacio para aparecer y desaparecer, dejando tras de sí una estela de destrucción y de muerte sin precedentes. Pero éste es un capítulo de nuestra historia que merece un tratamiento aparte. Bastará recordar aquí el fin inesperado de aquel dramático período: así como surgieron de la profundidad del universo aún hoy insondable, los Key-Null desaparecieron un día, ni vencidos ni vencedores, dejando a la Tierra y los planetas confederados para calcular sus pérdidas e iniciar una colosal obra de reconstrucción (2959).

Citamos justamente esta tragedia para explicar, si no justificar, el empleo de los "Revenants", apelativo de uso común, ahora para indicar a los Re-B-Dees, los seres creados a centenares de millas, empleando los cuerpos menos dañados de las innumerables víctimas del conflicto.

La guerra había diezmado los recursos de la Tierra, tanto en materiales como en hombres. Estudios anteriores habían demostrado que, en teoría, era posible reconstruir un ser viviente a partir de sus componentes esenciales. Debido a la extrema urgencia de contar con nuevas fuerzas para emplear en el combate, se pasó a la practica. Se crearon así nuevos "soldados" integrados por estructuras artificiales, a cada uno de los cuales se les imprimía una personalidad ficticia de guerreros, que eran entre sí particularmente distintas.

Esta práctica, en los años siguientes, degeneró. Los ex-soldados, estructurados para la guerra, no tenían ya un puesto en la sociedad. Una corrupta mentalidad científica adoptó esta solución para su útil empleo: una readaptación electro-cibernética de las pasadas funciones, transformándolos en perfectos obreros para emplear en el recientemente construido multielaborador THOR-9000.

Esta computadora de dimensiones más que notables para aquella época (una extensión variable de cerca de un kilómetro), centralizaba las funciones administrativas, científicas, civiles y militares de toda la zona meridional de América del Norte. Los resistentes polioperadores Re-B-Dees sustituían ventajosamente a los normales seres humanos, inadaptados para un trabajo sedentario, prolongado y enervante. Luego, cuando las consideraciones humanitarias prevalecieron sobre las ventajas puramente económicas, fueron sustituidos por servo-mecanismos estudiados para la misma misión, y, en cierto sentido, más eficientes.

El Thor-9000 estaba conectado a un sistema de satélites que permitía transmisiones instantáneas de datos incluso desde las regiones más lejanas. El usuario, provisto de terminal, enviaba los pedidos de informaciones al transmisor más cercano, por cable. De aquí, la señal, alcanzado un satélite, pasaba al receptor de la computadora, que la analizaba y reexpedía el resultado con el mismo procedimiento.

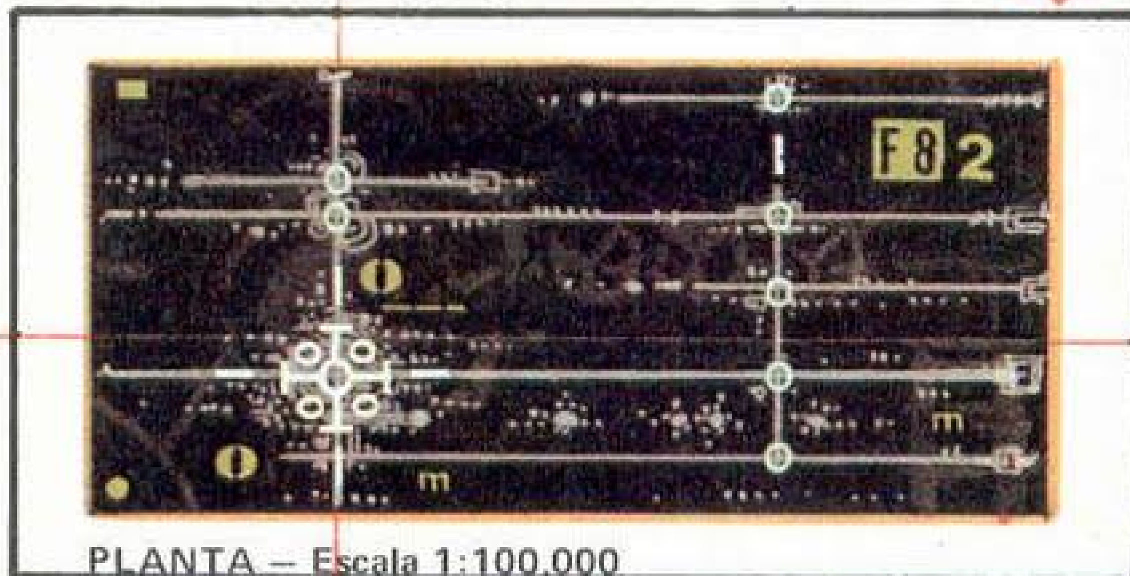
Hoy este sistema parece anticuado. Sobre todo nos es imposible concebir los procesos mentales por los cuales se llegó al macabro absurdo empleo de los "Revenants", aquellas criaturas dotadas de media vida, condenadas a un frío infierno de metal que, ciertamente, no merecían.

mm RF 8 2 205 207 8 245 245 245 2 12 35 1

TAV. 99 246 246 246 246 ∂ cDa 3 F 4 202 199 203 ▼ (1000.00)

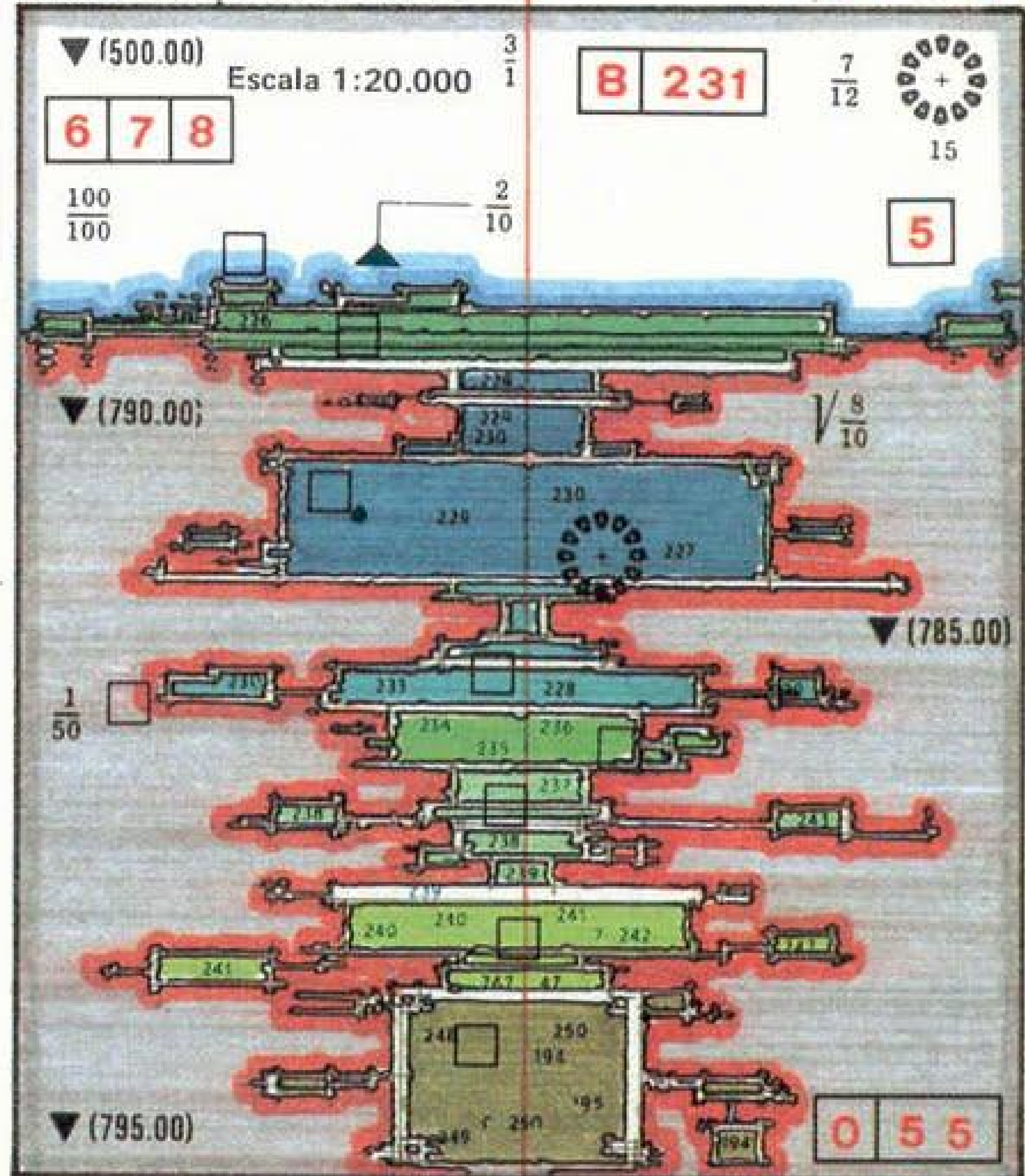
MULTIELABORADOR THOR-9000

PLANTA (Zona geográfica)

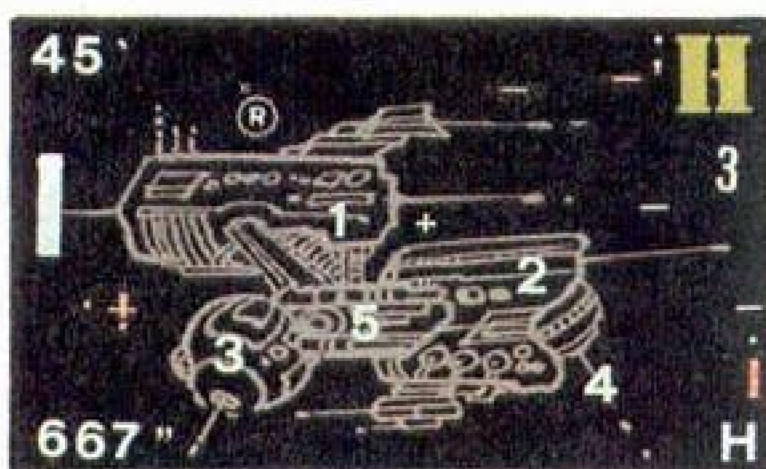


8/5 0 89

SECCION LATERAL



SECCION
ATMOSFERA
1° NIVEL — ESTRUCTURA DE SUPERFICIE + A.T.
2° NIVEL — PROGRAMACION
3° NIVEL — SECTOR Q
4° NIVEL — SISTEMA DE AUTOCONTROL
5° NIVEL — ALIMENTACION A BAJO KLL
6° NIVEL — SISTEMA CIBERNETICO ESPECIFICO
7° NIVEL — NUCLEO MEMORIA
TERRENO

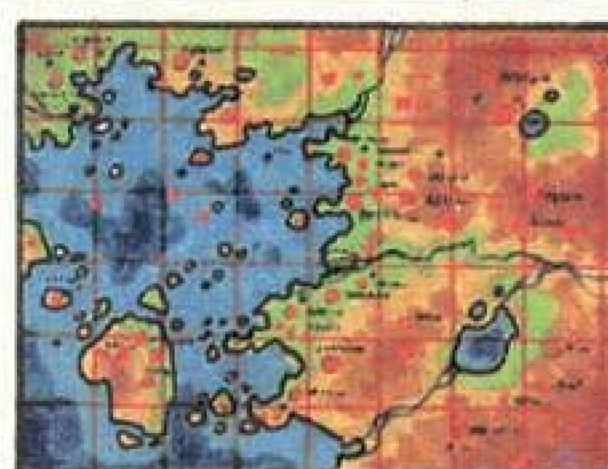


SATELITE

1 Cuerpo principal
2 Cuerpo secundario
3 Transmisor
4 Receptor
5 Unión

E 3

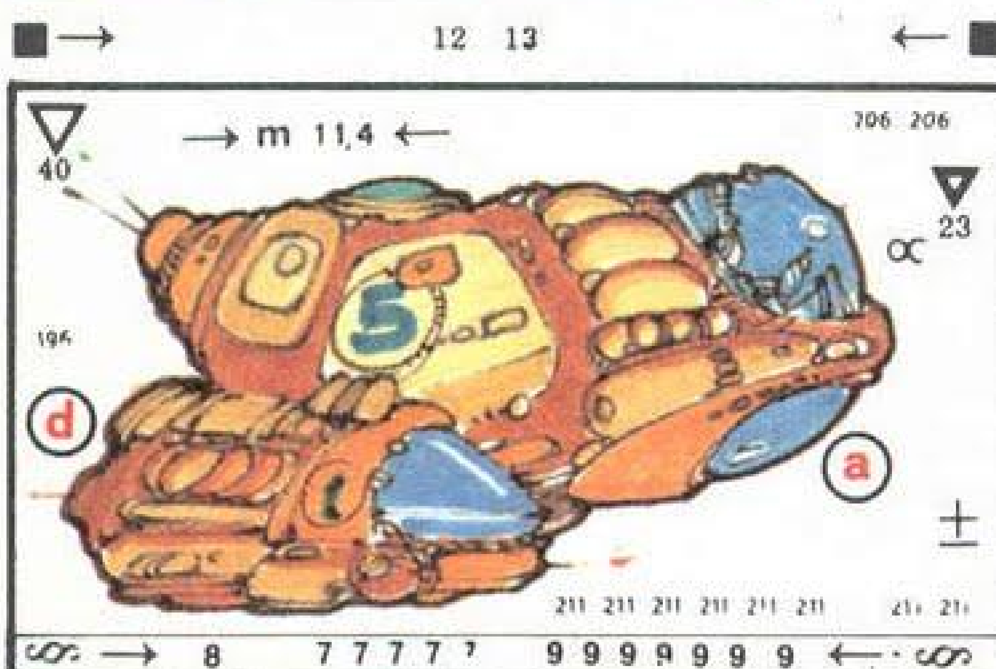
8 1,62

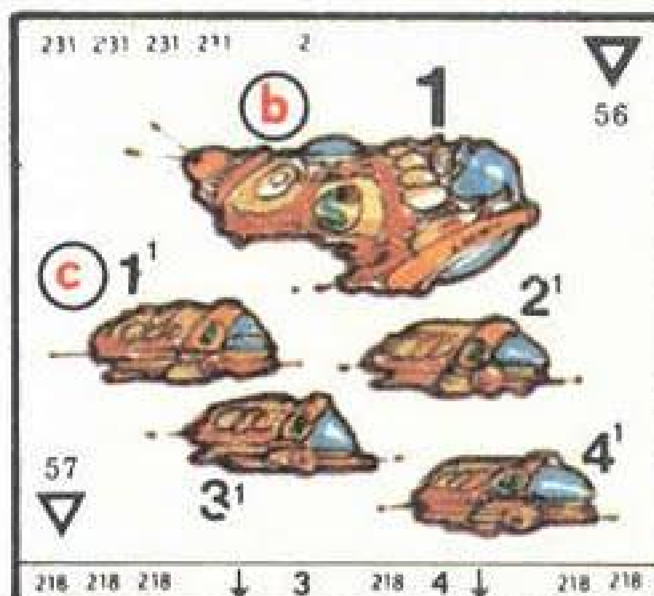


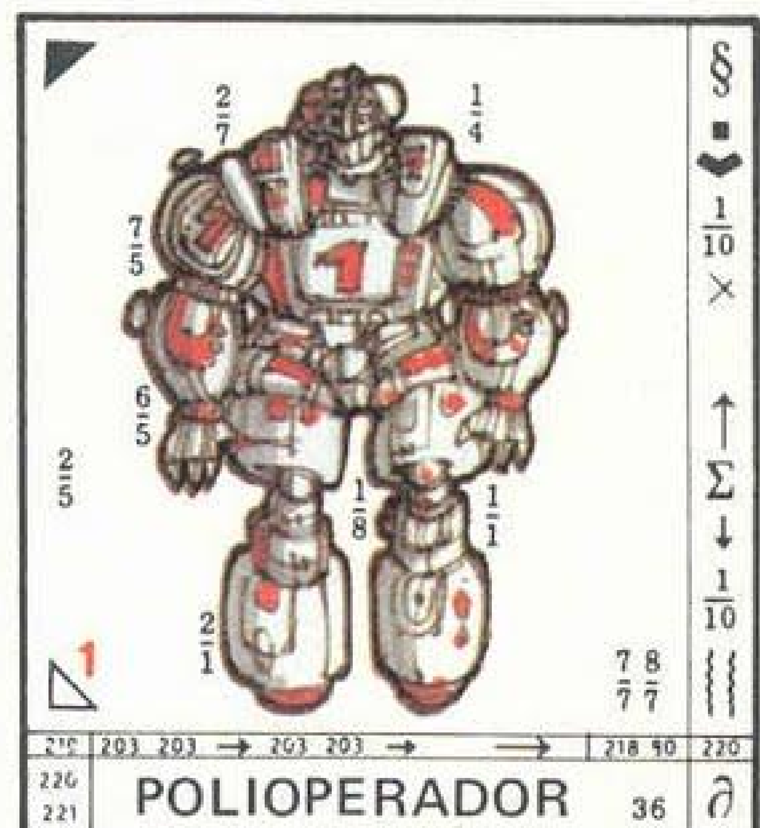
ZONA G² 2

Principales fuentes, en transmisión recepción ®
USO CIVIL △
2 E 1

12 13 3 19 21 7 52 53



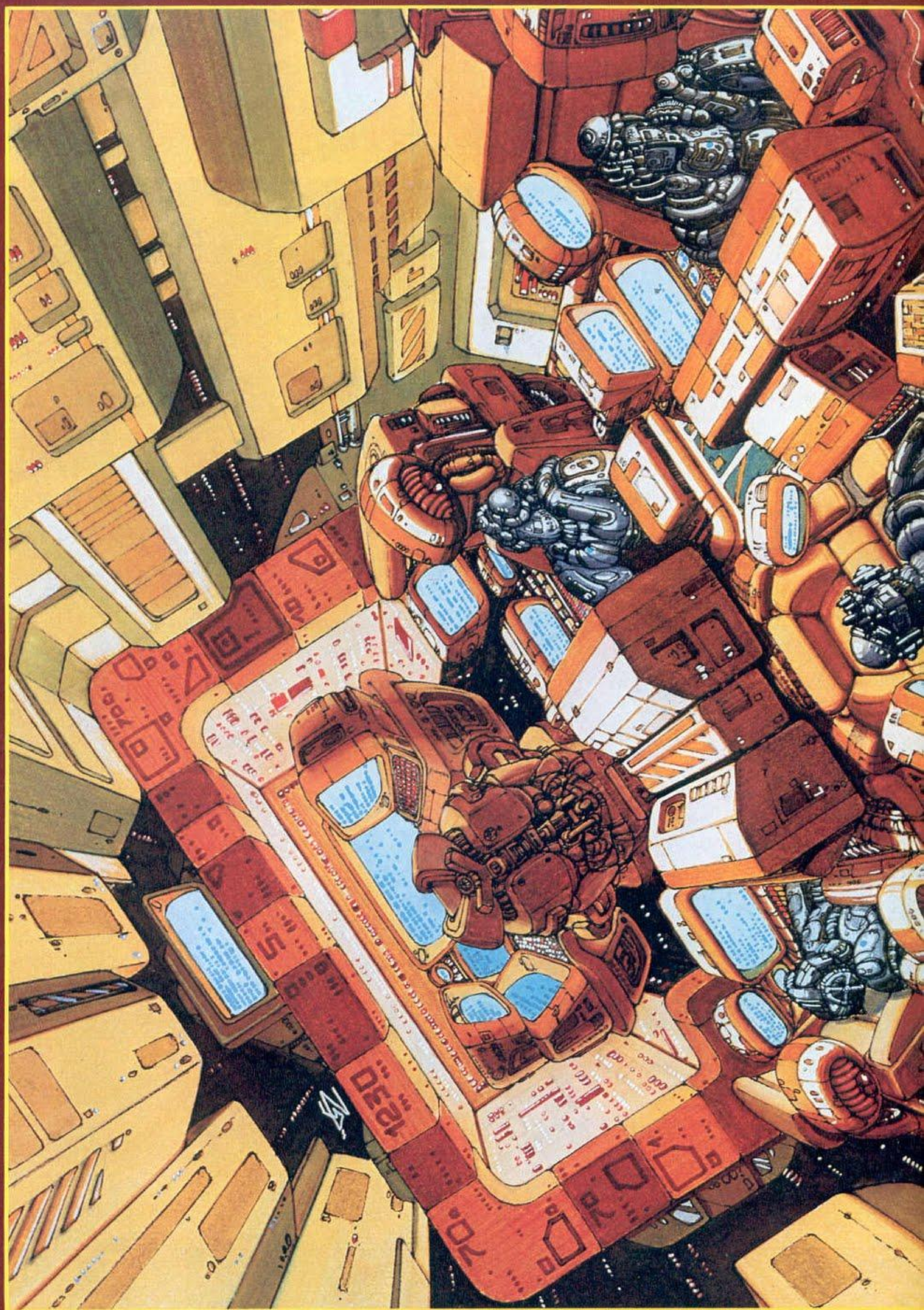


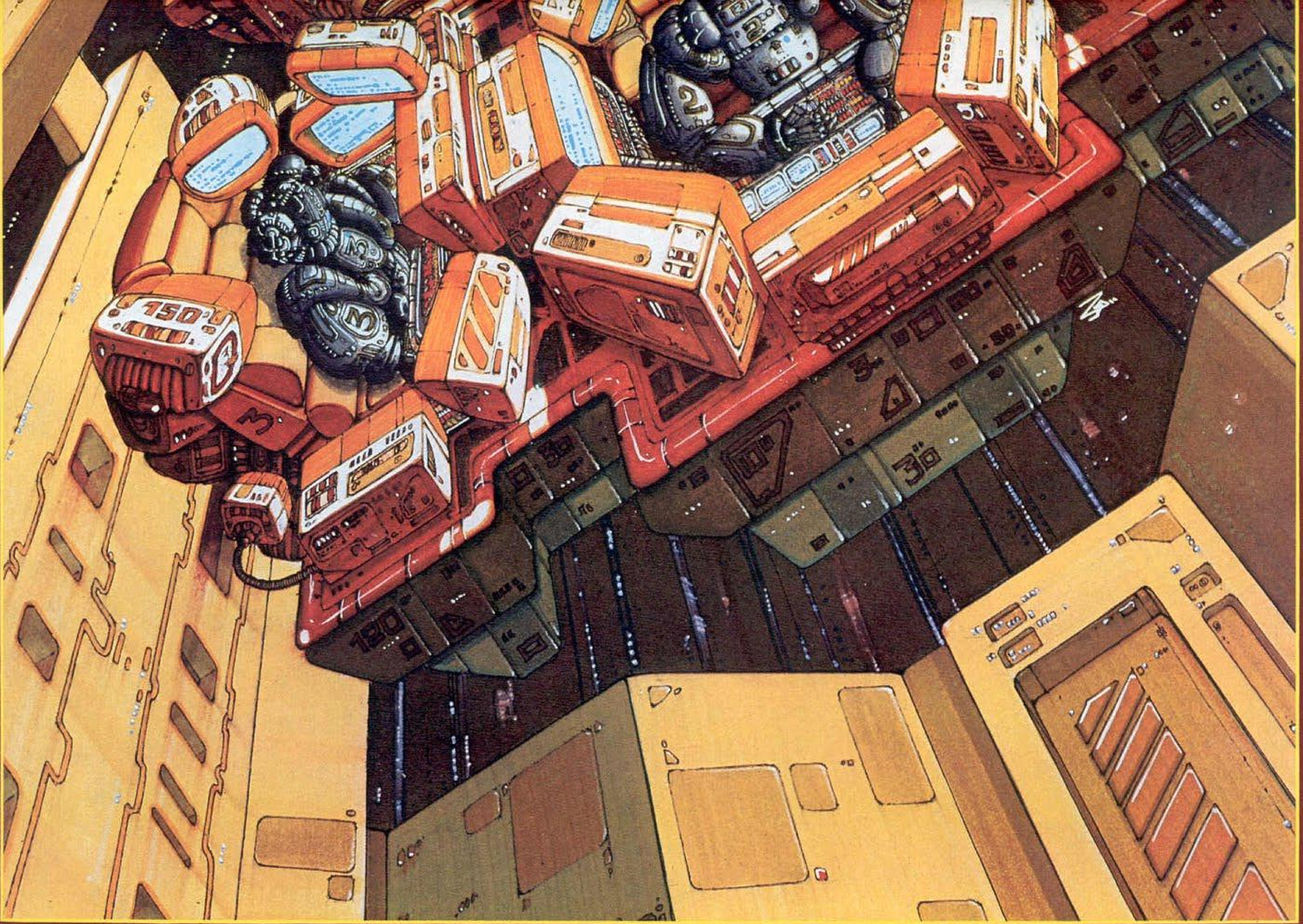


→Ⓠ NIDO - INTERNIVEL MEDIO
→ ⓐ Nido + pulgas "bloque"
→ ⓑ Nido separación
→ ⓒ Pulga
→ ⓓ Pulgas en bloque

▼ (965.00) ▼ (955.00) △ 231 ▲

➧ POLIOPERADOR
Tipología B-M de Rtne
36 4





MULTIELABORADOR THOR-9000 — dibujo de GUIDO ZIBORDI